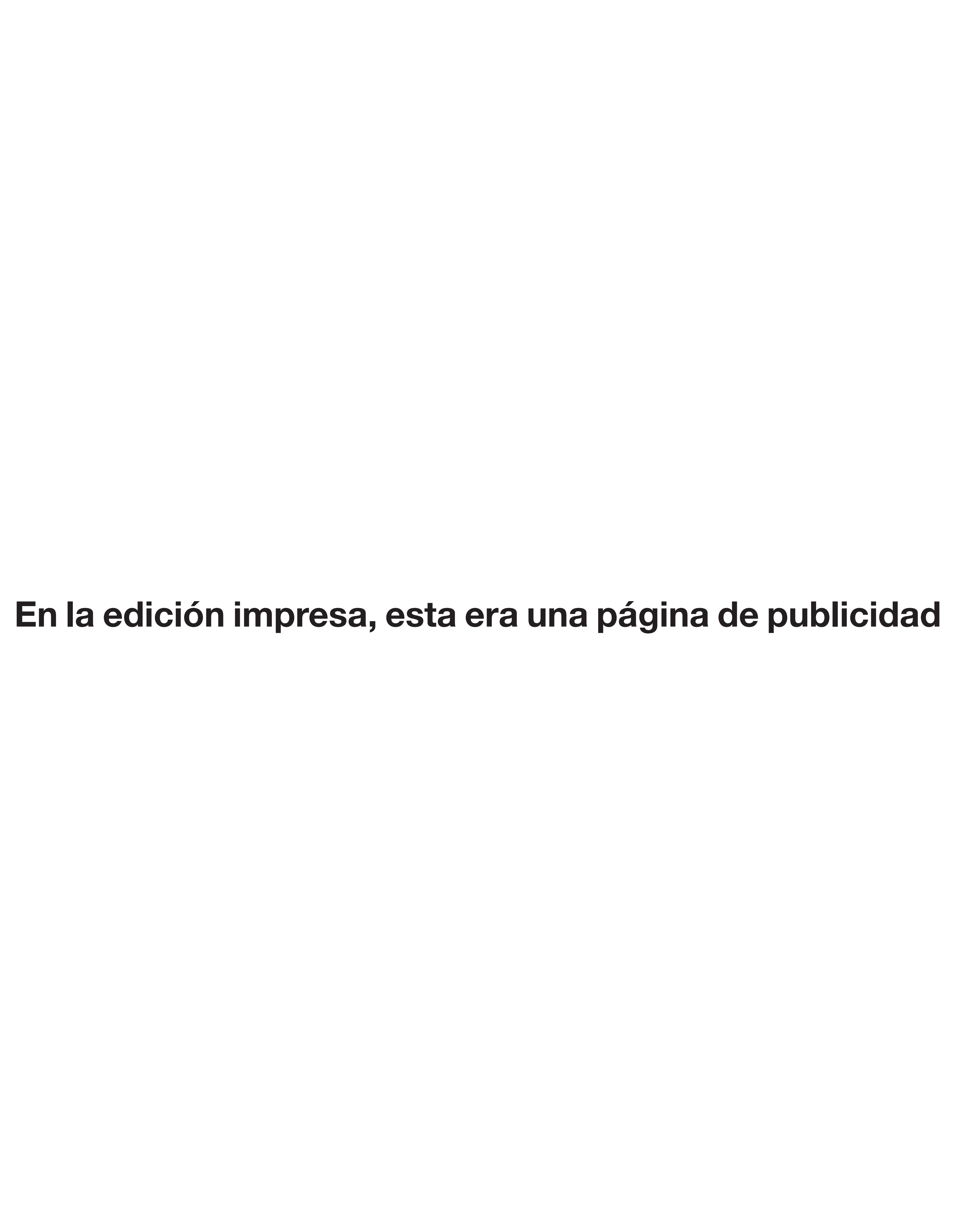


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Agosto Nº 67
Play2 manía
→ NOVEDADES
SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
ATHENS 2004 • CATWOMAN
FORMULA ONE 2004 • MASHED
PSI-OPS • VIETCONG PURPLE HAZE
COMBAT ELITE WWII • SECOND SIGHT...
→ TRUCOS
NIGHT 2004 • DRIV3R
SMASH COURT TENNIS 2
SERVE • SHREK 2...
Portugal 2,99€
HOBBY PRESS
REPORTAJE
RESIDENT EVIL OUTBREAK
La mejor saga de terror vuelve a PS2
COMPARATIVA: EL ESPÍA PERFECTO
Metal Gear, Splinter Cell, 007, Mission impossible...
PS2 A 300 POR HORA
GT4, Juiced, Burnout 3, NFS Underground 2...
GUÍAS Y SOLUCIONES
•Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
•Euro 2004
•Obscure
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Onimusha 3
Enemigos • Puzzles • Mapas • Armas • Consejos
¡¡PRIMERA REVIEW!!
Descubre las claves de la mejor aventura del momento
SPIDER-MAN 2
← Guía Onimusha 3
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2Manía — SUMARIO [67]

ACTUALIDAD 4

REPORTAJES

Resident Evil Outbreak 12
Descubre cómo será el esperado regreso de la saga *Resident Evil* a PS2.

Velocidad para todos los gustos 16
Nos espera un otoño calentito en el mundo del motor: no te quedes sin conocer la mejor parrilla de salida de la temporada en PS2.

NOVEDADES

PSone · PS2 · Platinum

- Athens 2004 26
- Catwoman 32
- Combat Elite WW II Paratroopers 36
- Conan 39
- Formula One 2004 30
- Futurama 41
- Mashed 34
- Pro Evolution Soccer 3 40
- Rayman 3 41
- Richard Burns Rally 38
- Riding Spirits 2 39
- Samurai Warriors 39
- Spider-Man 2 24
- Syphon Filter Omega Strain 28
- Tenchu 3 41

PERIFÉRICOS 42

COMPARATIVAS

Los mejores espías 46

BATTLE ZONE 52

GUÍAS Y TRUCOS

- Trucos 56
- Harry Potter y el Prisionero de Azkaban 78
- Obscure 60
- UEFA Euro 2004 74

PREVIEWS

- EA: Aim Strike 91
- FlatOut 94
- Psi-Ops 88
- Second Sight 92
- Vietcong Purple Haze 90

VÍDEO DVD 96

PASATIEMPOS 95

EN PORTADA

Te ofrecemos la primera review de una de las aventuras de acción más atractivas de la temporada. Un juego con el que todos los fans del héroe se subirán por las paredes.

24 NOVEDAD SPIDER-MAN 2

Sony te ofrece la posibilidad de disfrutar del auténtico espíritu olímpico con este completísimo arcade.

26 NOVEDAD ATHENS 2004

¿Cuál es el mejor espía de PS2? Descúbrelo en esta Comparativa, donde analizamos los mejores del género.

46 COMPARATIVA ESPÍAS

12 REPORTAJE RESIDENT EVIL OUTBREAK

Regresa a PS2 la mejor saga de terror de la Historia y te contamos todas las claves de su nuevo sistema de juego.

Gran Turismo 4, Burnout 3, Juiced, Midnight Club 3, NFS Underground 2, Colin McRae 2005...

16 REPORTAJE VELOCIDAD

Cómo puntuamos

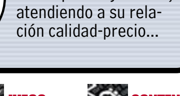
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- **1 al 4 Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.
- **5 Aprobado.** Cumple sin más.
- **6 Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- **7 Notable.** Un juego interesante para los fans del género.
- **8 Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- **9 Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
- **10 Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...



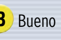
Código de descriptores PEGI



El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:







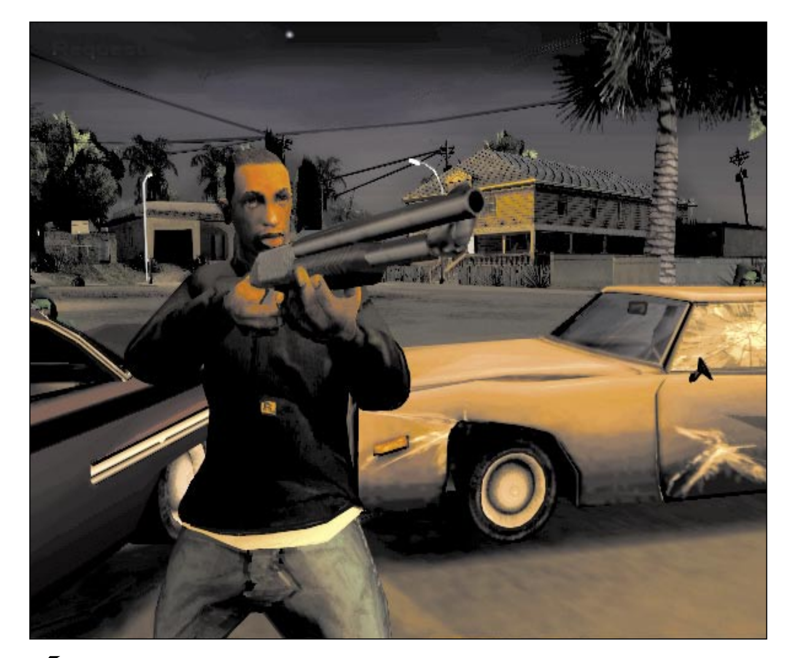








12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO





Ábrete camino entre las peligrosas bandas de «GTA San Andreas»

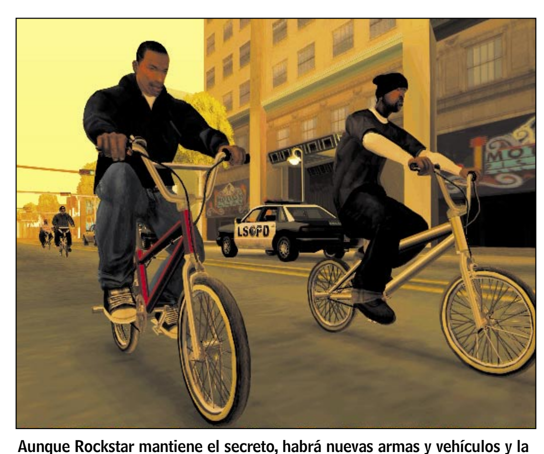
EL RETORNO DEL REY... DEL CRIMEN

La continuación de la mítica saga *Grand Theft Auto* nos trasladará a los años noventa, para ascender en el escalafón criminal desde miembros de una banda callejera a "capos" del estado de San Andreas.

Rockstar ha revelado a unos pocos privilegiados de la prensa europea, incluida Play2Manía, nuevos detalles sobre *GTA San Andreas* y la impresión no ha podido ser más positiva. La nueva entrega será mucho mayor y más ambiciosa que sus predecesores. La acción se desarrollará en San Andreas, un inmenso estado compuesto por campos, desiertos y tres grandes ciudades inspiradas en Las Vegas, Los Ángeles y San Francisco. Con una sustancial mejora de la calidad gráfica y una ambientación aún más realista y violenta, tomaremos el papel de Carl Johnson, alias CJ, un joven que regresa a los bajos fondos para liderar una banda callejera. La libertad del desarrollo irá más allá de movernos por todo San Andreas usando diversos vehículos: ahora será imprescindible que CJ coma y su aspecto y características físicas variarán según "zampe" más o menos (e incluso podremos decidir su peinado). Y las misiones serán más variadas, destacando los enfrentamientos entre bandas en los que CJ peleará junto a los suyos. El 22 de octubre el nuevo *GTA* tomará las tiendas.



Inspirado en los conflictos desencadenados en California en los años 90, *GTA San Andreas* dará gran importancia a las guerras de bandas.



Aunque Rockstar mantiene el secreto, habrá nuevas armas y vehículos y la banda sonora será muy "hip-hopera", acorde a la ambientación.



CJ, el prota, estuvo en la cárcel y vio morir a su hermano... A lo largo del juego personalizaremos su aspecto y algunas de sus características físicas.



Las tres ciudades de San Andreas se inspirarán en San Francisco, Las Vegas y Los Ángeles. El misterio es qué encontraremos en el resto del estado.

«DRAGON BALL Z BUDOKAI 3»

Goku seguirá peleando y salvando el universo estas Navidades en PS2.

Bandai acaba de revelar los primeros detalles oficiales y la fecha de lanzamiento de *Dragon Ball Z Budokai 3*, que llegará a nuestro país de la mano de Atari antes de que acabe el año. Esta tercera entrega de la genial saga de lucha ofrecerá, como una de sus principales novedades, la posibilidad de controlar personajes aparecidos en las películas de la saga Dragon Ball, como Broly o Cooler, el padre de Freezer. Por su parte, el sistema de combate se va a beneficiar de un montón de mejoras, como nuevas técnicas y movimientos, entre ellos el teletransporte, y unos intercambios aéreos de golpes mucho más frenéticos y parecidos a los de la serie de televisión. Para rematar la faena, *Budokai 3* ofrecerá un nuevo modo de juego, Dragon Road, en el que potenciaremos y mejoraremos a nuestro personaje con los puntos obtenidos en los combates. La cosa promete, aunque todavía toca esperar un poco para verlo por estos lares.



El estilo gráfico recordará al de su antecesor, aunque mucho más atractivo y trabajado.

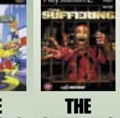
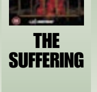
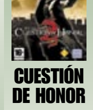


Budokai 3 introducirá nuevos personajes de las "pelis", como Broly.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de junio)

*Lista facilitada por Blockbuster




1	EURO 2004
2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3	SMASH COURT TENNIS 2
4	PRO EVOLUTION SOCCER 3
5	HITMAN CONTRACTS
6	THE SIMPSONS: HIT & RUN
7	THE SUFFERING
8	CUESTIÓN DE HONOR
9	VAN HELSING
10	FORMULA ONE 2003

Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de junio)

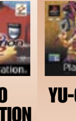
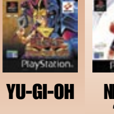
*Lista facilitada por Mail

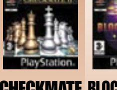
1	DRIV3R
2	PRO EVOLUTION SOCCER 3
3	HARRY POTTER (AZKABAN)
4	SINGSTAR
5	GTA VICE CITY
6	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
7	SMASH COURT TENNIS 2
8	SPLINTER CELL PT
9	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
10	EURO 2004

Los más vendidos PSOne (del 1 al 30 de junio)

*Lista facilitada por Mail





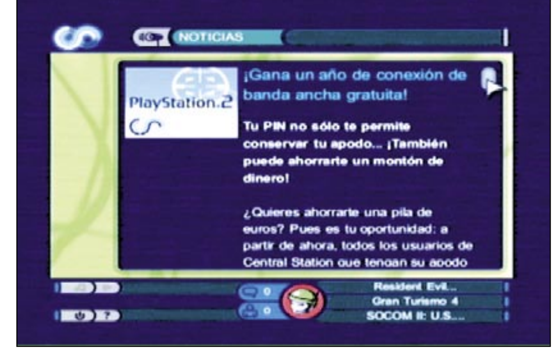


1	PACK GTA
2	METAL GEAR SOLID
3	FIFA 2004
4	PACK DRIVER
5	PRO EVOLUTION SOCCER 2
6	YU-GI-OH
7	NBA LIVE 2003
8	CHECKMATE
9	BLOCKBUSTER
10	PETER PAN

SONY TE REGALA LA CUOTA DE INTERNET

Si juegas Online con PS2 la conexión te puede salir gratis durante un año.

Sony ha puesto en marcha una promoción muy especial por la cual cualquier usuario de PS2 registrado en Central Station podrá disfrutar gratis durante un año de su conexión de banda a ancha a Internet. Para participar, sólo tienes que escribir el número PIN que recibiste por correo cuando te registraste en Central Station y a partir de ese momento, cada vez que juegues Online participarás en un sorteo mensual. Cada mes, Sony enviará al ganador de turno un cheque por valor de una conexión de banda ancha anual de 512 Kbps, unos 500 €. ¿A qué esperas para inscribir tu PIN?

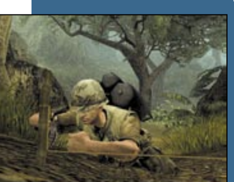


Regístrate en Central Station y gana una conexión a Internet por un año.

LOS MÁS ESPERADOS

→ SHELLSHOCK NAM ´67

Vietnam esperará hasta septiembre.
Eidos acaba de anunciar que su juego de acción ambientado en la guerra (que está siendo desarrollado por Guerrilla) se retrasa al mes de septiembre por motivos estratégicos.

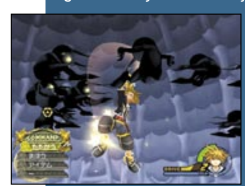


→ EyeToy Chat

Su desarrollo necesita más tiempo.
Previsto inicialmente para finales de agosto, la utilidad para conversar con PS2 a través de Internet se retrasa hasta nuevo aviso...

→ KINGDOM HEARTS 2

No lo veremos hasta el 2005.
La prodigiosa cartera de lanzamientos de Square-Enix ha sufrido una profunda reorganización y uno de sus juegos estrella, *Kingdom Hearts II*, no verá la luz hasta bien entrado el año que viene. A esperar, y mucho, tocan...

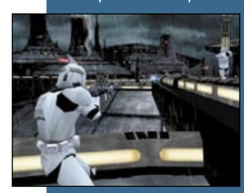


→ Tony Hawk´s Und. 2

Habrá más skate a finales de año.
Neversoft tendrá preparada para final de año la nueva entrega de su aclamado juego de skate, que llegará con nuevos modos Online, un mejorado modo Historia, más opciones de personalización...

→ SW BATTLEFRONT

El Imperio aterrizará en septiembre.
El mes que viene esperamos daros nuestras primeras impresiones sobre Battlefront un juego muy en la línea de *SOCOM*, pero ambientado en el atractivo universo de la saga Star Wars.



→ ¿SingStar 2?

Podría llegar en Navidades.
Se cuenta, se rumorea, que Sony y la cadena de radio Los 40 Principales podrían estar trabajando y decidiendo la segunda entrega de *SingStar*, que llegará a finales de este mismo año.

PROTEGE EL MUNDO JUNTO A JACKIE CHAN

El juego basado en la serie de dibujos animados "Las aventuras de Jackie Chan" llegará en septiembre.

La serie de dibujos animados "Las aventuras de Jackie Chan", emitida en España en el canal Cartoon Network, tendrá en septiembre un juego a su medida de la mano de Sony. Como en la serie, deberemos recorrer el mundo recuperando antiguos talismanes (concretamente una docena) y evitando así que caigan en manos de un grupo de malvados ninjas llamado Dark Hand. Además, con cada nuevo talismán obtendremos poderes que nos permitirán acceder a nuevas zonas. Estarán todas las acrobacias y movimientos de kung-fu típicos de Jackie Chan, pero con un look "cartoon" calcado al de la serie. Y, como extra excepcional, tendremos un puñado de minijuegos para la cámara EyeToy.



Jackie Chan Adventures **será un calco de la serie, no sólo por su estética de dibujos animados, sino también porque aparecerán todos sus personajes.**



En el juego encontraremos toda la acción de la serie, además de no pocos momentos de plataformas y algunos minijuegos para la cámara EyeToy.

NACE EL PRIMER SIMULADOR DE DJ

Marca el ritmo con *DJ: Decks & FX*.

Tras *SingStar*, Sony va a seguir ofreciendo nuevas propuestas para que disfrutemos al máximo de PS2. El próximo invento será *DJ: Decks & FX* un simulador de DJ. El objetivo será aprender a manejar una mesa de mezclas, controlando la velocidad del plato, la sincronización de la música, el volumen... Llegará en octubre.



Con *DJ: Decks & FX* aprenderemos a manejar una mesa de mezclas.

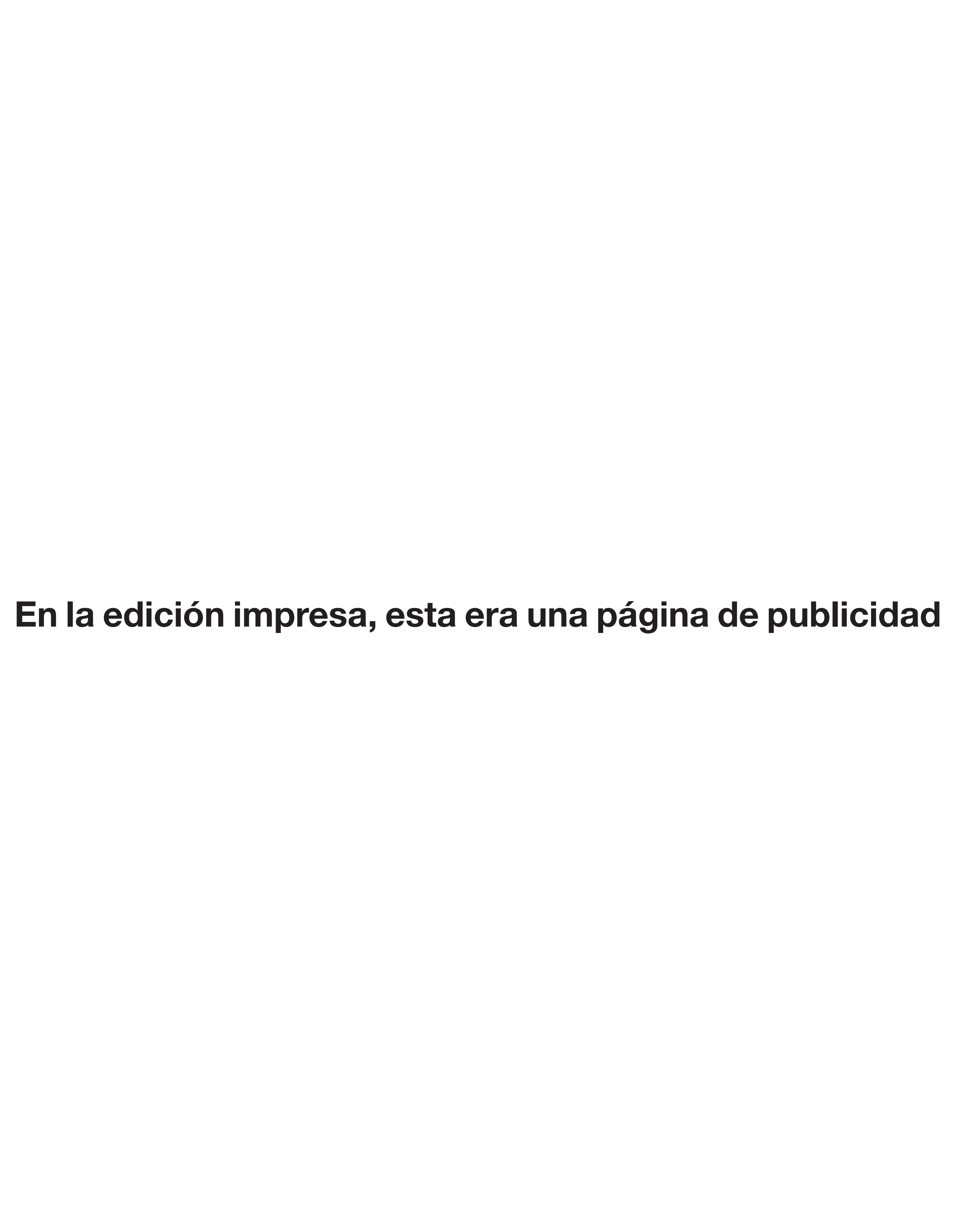
LA BATALLA DEFINITIVA

Revive con *Midway* la batalla naval más dura de la Segunda Guerra Mundial.

Sumándose a la moda de recrear guerras reales, SCi ha anunciado el lanzamiento en 2005 de un juego de estrategia en tiempo real basado en las batallas navales y aéreas de la II Guerra Mundial. Su título provisional es *Midway* y nos permitirá controlar con total libertad todas las unidades a nuestro mando: cazas, bombarderos, submarinos, portaaviones…Y lo mejor es que incluirá modos multijugador para hasta 16 participantes.



Midway **(título provisional) será un juego de estrategia en tiempo real que nos permitirá manejar la flota americana durante la II Guerra Mundial.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

Empezamos con las listas de éxitos. En Japón están funcionando muy bien el *Let´s Make a J. League Pro Soccer Club '04*, de Sega, y el juego de rol *Xenosaga Episode II*. En EE.UU. sigue arrasando *Red Dead Revolver* y *NBA Ballers*, mientras que en Europa hacen lo propio *Driv3r* y *Shrek 2*.

➔ PS2 en la Campus Party

Del 26 de julio al 1 de agosto, la Ciudad de las Artes y las Ciencias acogerá la nueva edición de la Campus Party, la mayor reunión de "fanáticos" del PC. La gran novedad de este año es que habrá una zona para PS2, en la que cerca de 500 personas podrán participar en campeonatos Online o hablar con los programadores de *Killzone* o *SOCOM* por medio de *EyeToy Chat*. Para más información, visita www.campus-party.org.



➔ Fútbol para todos

Tras la Eurocopa, el fútbol en consola vuelve a ser noticia: EA Big está trabajando en *FIFA Street*, un arcade de fútbol callejero (5 contra 5) en el que se podrán usar las paredes para realizar jugadas.

➔ Más rol de Square

El coloso del rol está reclutando nuevos genios para el desarrollo de la siguiente entrega de *Seiken Densetsu*, o *Legend of Mana*. Por ahora sólo se han visto un par de bocetos, que ponen de manifiesto que el juego va a seguir un estilo gráfico fiel a la serie.



MÁS JUEGOS PARA EYETOY

En septiembre se pone a la venta *U Move Super Sports*: haz deporte con tu PS2.

La nueva propuesta de Konami para aprovechar las posibilidades de la cámara EyeToy no puede ser más atractiva. Se llama *U Move Super Sports* y se trata nada más y nada menos que de un título que incluye 15 minijuegos basados en todo tipo de deportes como fútbol, golf, rugby o hípica. Como podéis imaginar habrá de todo, desde lanzamiento del penalties a ejecución de placajes, pasando por juegos de toque de balón. Eso sí, siempre con nuestra imagen en pantalla y usando nuestro cuerpo para jugar. En fin, que si tenéis una cámara EyeToy en septiembre tendréis otra divertidísima manera de pasar el rato con ella, sobre todo si invitáis a amigos a jugar en casa.

El juego se venderá sin la cámara EyeToy, que ya puedes adquirir por separado.



U Move Super Sports ofrece 15 divertidos minijuegos basados en deportes como la hípica: ¿serás capaz de ganar este peculiar Grand National?



Por supuesto, entre tanto deporte no faltará el fútbol y nos enfrentaremos a variados retos basados en el deporte rey: lanzar penalties, dar toques...

ELIGE TU EQUIPO Y ALCANZA LA GLORIA

Los estrategas "futboleros" tienen una cita con *Total Club Manager 2005*.

Si te gusta controlar hasta el último detalle de lo que pasa en tu club de fútbol (fichajes, ingresos, tácticas, entrenamientos...), vas a alucinar con *Total Club Manager 2005*. Esta edición incluirá una novedad: el "banquillo interactivo". Con este nuevo interfaz, podremos seguir el partido y dar órdenes a los jugadores mientras visualizamos toda la información sobre nuestro equipo y sus rivales en tiempo real. Y todo con la base de datos más actualizada y completa que jamás se haya creado. Llegará en octubre.

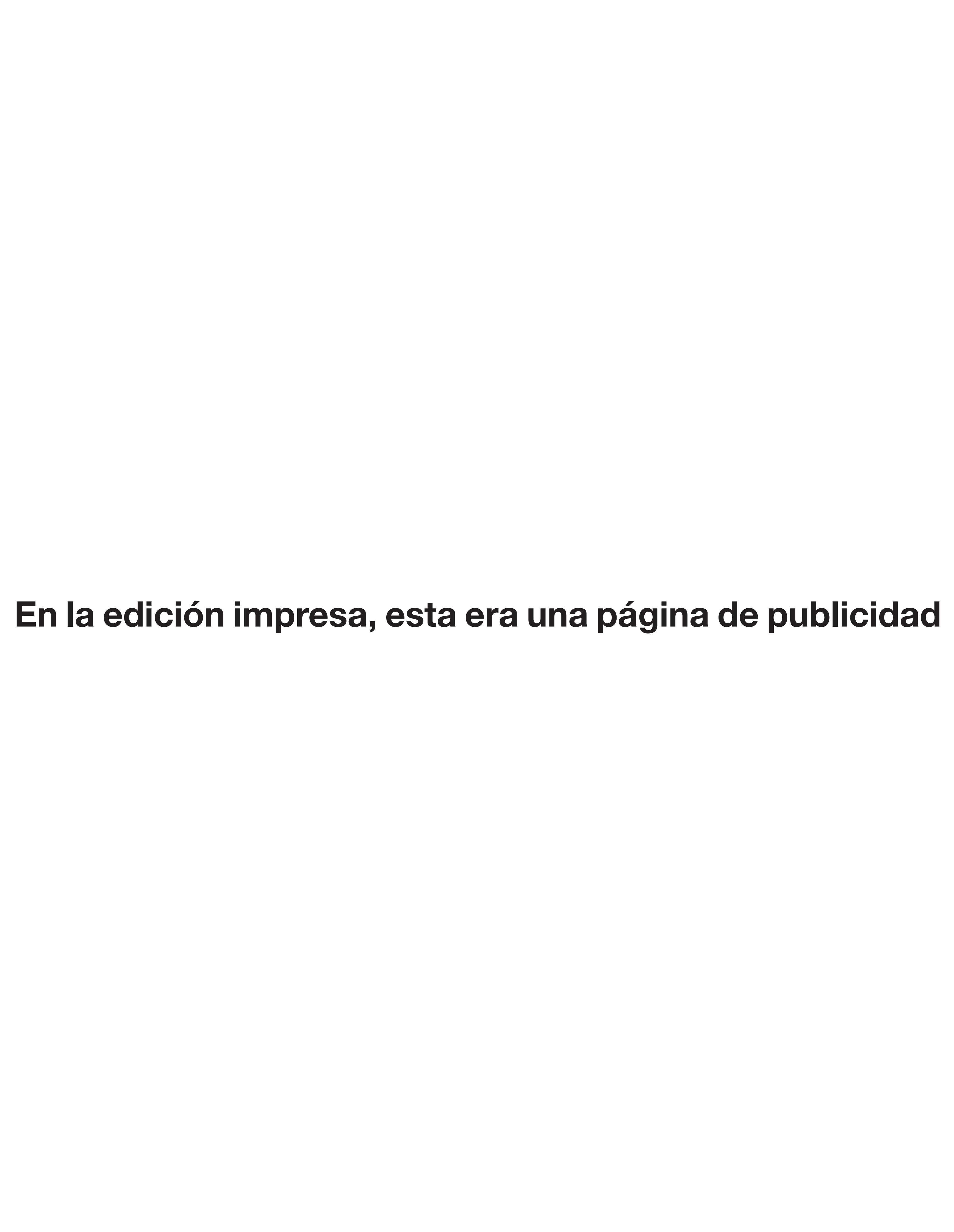


Habrá más ligas, un renovado apartado gráfico (con el motor de *FIFA 2004*) y, por supuesto, Fútbol Fusión, que nos permitirá "conectarlo" a *FIFA 2005*.

NUEVAS AVENTURAS EN ODDWORLD

La primera entrega de la saga para PS2 se estrenará en 2005.

Los que llevéis en esto de PlayStation algunos añitos recordaréis una genial aventura llamada *Abe's Oddysee*, primera parte de la saga *Oddworld*, que pasó a ser exclusiva de Xbox. Pues bien, esta excelente y original serie llegará a PS2 gracias al acuerdo firmado entre Electronic Arts y Oddworld Inhabitants, sus creadores. El juego, que se estrenará en 2005, tiene como nombre provisional *Oddworld Stranger* y en él descubriremos a Stranger, un caza recompensas al más puro estilo Salvaje Oeste, que "trabaja" en las fronteras de Oddworld. Poco más se sabe del juego, aunque sus desarrolladores han confirmado que unirá elementos de varios géneros. Y si sigue la estela de los juegos de PSone, será uno de los títulos más sorprendentes del próximo año.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS PS2



Todos los trucos, extras y pistas para:

- Silent Hill 3
- Spider-man
- Hitman 2
- Devil May Cry 2
- Pro Evolution Soccer 3
- Soul Calibur II
- Onimusha 2
- Prisoner of War

Ya a la venta



¡LA ESTRATEGIA DEL FUTURO!

Revista práctica de juegos de PC



• **Las mejores novedades.** En Computer Hoy Juegos analizan este mes juegos del calibre de *Ground Control II*, *Perimeter*, *True Crime*, *Obscure* o *Dead Man's Hand* que han pasado las pruebas en su laboratorio. Podéis ver los resultados en la sección "Funciona en mi PC".

• **En hardware.** Repasan a los componentes que tiene un PC, para que le pierdas el miedo y te atrevas a "meterle mano" para instalar, por ejemplo, una unidad grabadora dual de DVD.

• **Trucos y guías.** Publican un paso a paso de *True Crime*, consejos para *Perimeter* y trucos para acabar con los juegos más complicados.

• **Juego completo.** Y de regalo, *Deus Ex*, uno de los títulos de acción 3D más revolucionarios de los últimos tiempos. El futuro puede esperar...

Ya a la venta

Nintendo Acción

¡HARRY POTTER LLENA DE MAGIA TU GAMECUBE!

• ***Harry Potter y el Prisionero de Azkaban.*** Las emociones más intensas del verano vienen acompañadas de una guía para que resuelvas cualquier problema, por mágico que sea. ¿Que tienes GBA? ¡Pues corre, que hay guía de *Sonic Advance 3*!

• **Superpóster de los Pokémon Oscuros.** ¡Para que te los prendas de memoria! Incluye todos los Pokémon que puedes capturar en *Pokémon Colosseum*.

• **Guía *Pokémon Colosseum*/Modo Batalla.** En la Revista Pokémon tienes las mejores estrategias para vencer a todos los entrenadores de *Pokémon Colosseum*.

Ya a la venta

HOBBY CONSOLAS

VUELVE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

• ***El Señor de los Anillos.*** El tema central de Hobby Consolas es el regreso de la saga de Tolkien a las consolas ¡convertida en juego de rol! En un reportaje os lo cuentan todo y os enseñan pantallas nunca vistas...

• ***Tekken 5.*** Si queréis saber cómo será la nueva entrega de este clásico de la lucha, los propios programadores os detallan sus novedades en otro reportaje.

• ***Spider-Man 2*:** El estreno de la peli coincide con la llegada a PS2, Xbox, GC, GBA y N-Gage del correspondiente juego. ¡Y en Hobby Consolas los tenéis todos analizados y puntuados!

A la venta el 23 de junio

Micromanía

DESCUBRE UNA NUEVA VIDA

• **¡Vive una nueva vida virtual!** Micromanía te ofrece un estupendo reportaje con lo más nuevo sobre *Los Sims 2*. Llega la nueva generación del juego más popular de la Historia.

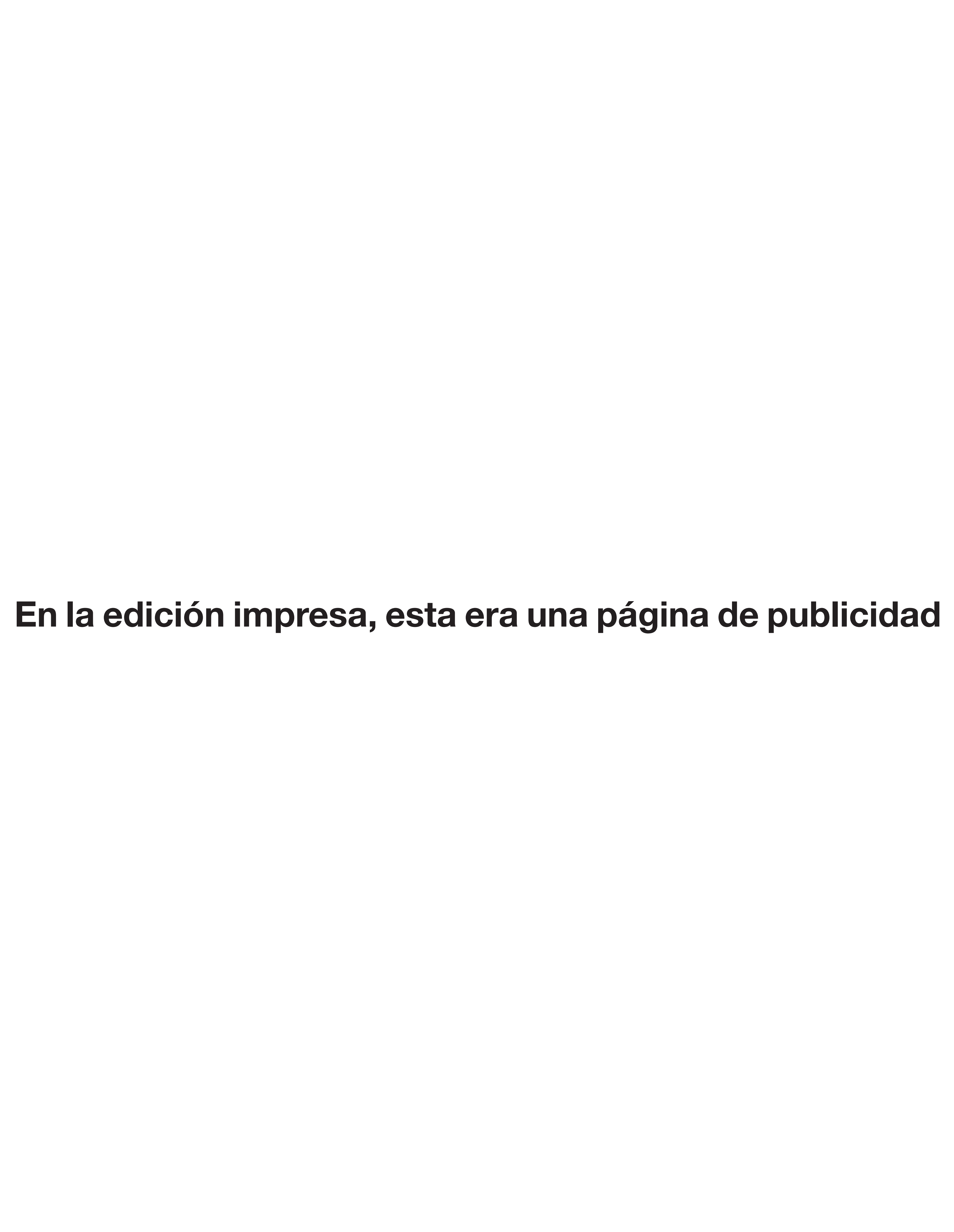
• **Un DVD con el juego *Red Faction* de regalo.** Y las mejores demos jugables, actualizaciones, vídeos, especiales y extras.

• **Análisis de *Sacred*.** El nuevo éxito de FX bajo la lupa de los expertos de Micromanía.

• **Solución completa de *Obscure*.** Todos sus secretos al descubierto.

A la venta el 29 de julio




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LA VERDADERA ESENCIA DEL TERROR VUELVE A PS2

Resident Evil Outbreak

Desde que Capcom anunció la exclusividad de la saga *Resident Evil* para cierta consola de Nintendo, sus millones de seguidores hemos soñado con su regreso a PS2. Ese día está a punto de llegar, pero... ¿estás preparado para volver a disfrutar con la verdadera esencia *Resident Evil*?

■ Compañía: Capcom ■ Fecha: Septiembre ■ Tipo: Aventura de Terror



RE Outbreak **reproducirá fielmente el agobio típico de las películas de zombis: una ciudad sumida en el caos, cientos de no muertos acechándonos...**

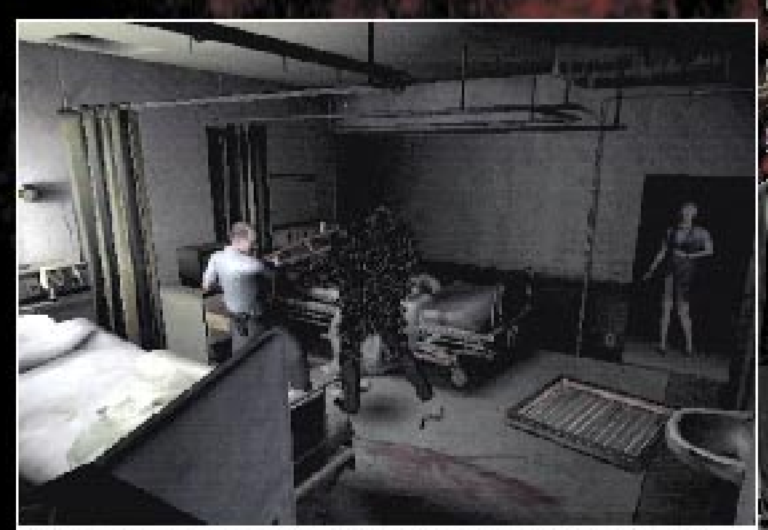
Imagina que, un buen día, tu ciudad se ve azotada por un virus que convierte a tus vecinos en seres hambrientos de carne humana. Ningún sitio es seguro ni tienes con qué defenderte... Además, tus conocidos están cayendo bajo las mandíbulas de los zombis que colapsan las calles. Desolador, ¿verdad? Pues esta angustiosa atmósfera es lo que vas a encontrar en *RE Outbreak*, la entrega que más se ajusta al término Survival Horror (supervivencia y terror).

UNA PELI DE ZOMBIS

Lejos de ser una continuación de la saga en toda regla, *Outbreak* quiere remover los cimientos de la serie para ofrecer algo distinto. En un primer momento ese "algo" distinto era un modo de juego Online que, por desgracia, no estará disponible en Europa por problemas técnicos. Pero el resto de novedades y virtudes, que no son pocas, van a permanecer intactas.

Así las cosas, una de sus principales novedades es que no habrá una gran trama como telón de fondo. Su argumento se va a sintetizar en apenas dos ideas: el famoso virus T se ha propagado por Raccoon City y un grupo de supervivientes lucha por huir de la ciudad para poder contarlo. Eso es todo. No hay que

La aventura se desarrollará entre *RE2* y *RE3* y visitaremos lugares conocidos, como el laboratorio de la segunda parte o el hospital de *RE3 Némesis*.



Aparte de los enemigos clásicos, como los zombis o los hunters, también encontraremos criaturas nuevas, como este ser cubierto de gusanos.

buscar a otros miembros del grupo STARS, ni investigar una mansión ni nada que hayas visto en anteriores *RE*. Sólo tendremos que concentrarnos en sobrevivir y huir... algo que no es poco en una agobiante ciudad dominada por cientos de implacables zombis y que, en más de una ocasión, transmite a la perfección la angustia de las películas de zombis.

SOBREVIVE COMO PUEDAS

Esta "simpleza" argumental da pie a un nuevo concepto de juego, que va más allá de la "tradicional" aventura con un principio y uno o varios finales. La novedad está en que *Outbreak* se va a dividir en cinco gigantescos escenarios, que podremos jugar de forma independiente una vez superados. Cada uno se desarrolla en un lugar distinto de Raccoon City, como el laboratorio subterráneo de *RE2* o las calles de la ciudad, y en todos ellos nuestro objetivo es huir con vida.

Sin embargo, y he aquí otro de los grandes aciertos del juego, antes de empezar cada escenario podemos elegir al protagonista entre ocho personajes distintos. Como podéis ver en esta misma página, a la derecha, cada uno de ellos tiene habilidades y objetos específicos, que en gran medida supondrán formas de jugar radicalmente distintas: unos están más orientados a la acción, otros son más resistentes a los ataques...

NADIE ESTÁ A SALVO DE LA AMENAZA DEL VIRUS T

→ Los ocho supervivientes

Al empezar a jugar tendremos que escoger uno de los ocho supervivientes disponibles, que son gente como tú o yo (trabajadores, estudiantes...). Una vez hecha la elección, la consola nos asignará un par de compañeros entre los 7 restantes. ¿Quieres conocerlos?



→ David King

Ocupación: Fontanero.
Objeto personal: Caja de herramientas.
Habilidades: Puede lanzar sus herramientas o combinarlas con producto para crear utensilios nuevos (con un palo y un cuchillo puede hacer una lanza). Es un experto con armas cuerpo a cuerpo.



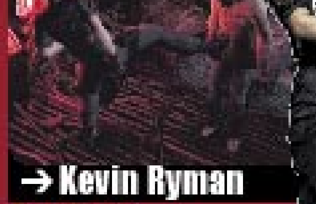
→ Alyssa Ashcroft

Ocupación: Periodista.
Objeto personal: Ganzúas.
Habilidades: Retrocede ante los ataques de los zombis con más rapidez que el resto de los personajes. Además, gracias a su juego de ganzúas no hay puerta que se le resista. Y es una gran tiradora con armas de fuego.



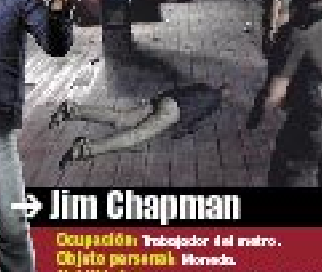
→ George Hamilton

Ocupación: Doctor.
Objeto personal: Maletín de médico.
Habilidades: Puede cargar con su cuerpo contra los zombis para hacer que retrocedan unos cuantos pasos. Y con su maletín de médico puede crear remedios y medicinas mucho más potentes.



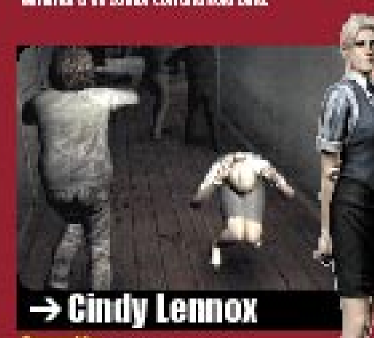
→ Kevin Ryman

Ocupación: Policía.
Objeto personal: Pistola automática.
Habilidades: Puede patear a los zombis para aturdirlos y huir con mayor tranquilidad. Además, su entrenamiento policial se nota: con su precisa puntería es capaz de eliminar a un zombi con una sola bala.



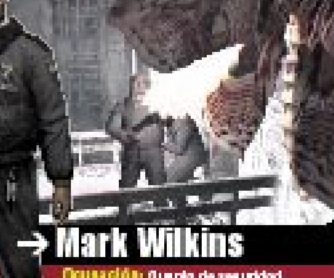
→ Jim Chapman

Ocupación: Trabajador del metro.
Objeto personal: Moneda.
Habilidades: Se hace el muerto con gran habilidad (los zombis le ignoran) y tiene olfato para encontrar los ítems de cada zona. Además, el daño de sus ataques varía al lanzar su moneda de la suerte.



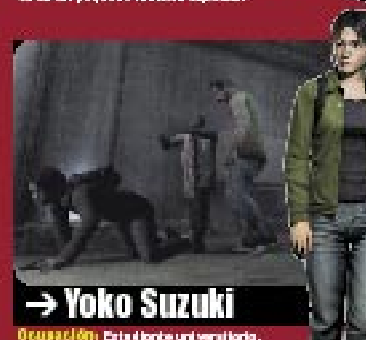
→ Cindy Lennox

Ocupación: Camarera.
Objeto personal: Maletín para hierbas.
Habilidades: Se puede poner en cuclillas para evitar a los enemigos más tontorrones, como los zombis, aunque su verdadera especialidad es combinar las hierbas curativas que lleva en un pequeño maletín especial.



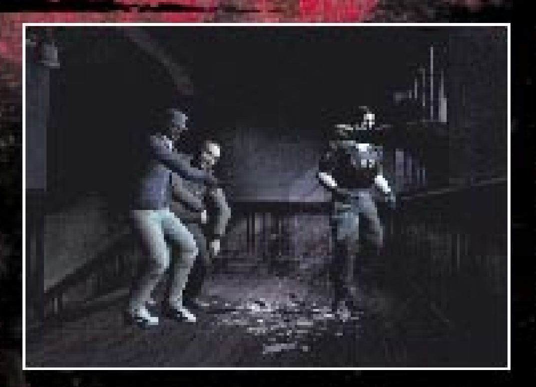
→ Mark Wilkins

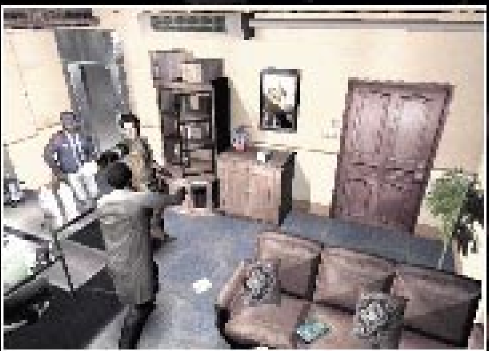
Ocupación: Guarda de seguridad.
Objeto personal: Pistola modificada.
Habilidades: Este veterano de Vietnam posee un corpulento y resistente cuerpo con el que puede repeler muchos ataques, así como realizar ataques cuerpo a cuerpo mucho más contundentes y demoledores.



→ Yoko Suzuki

Ocupación: Estudiante universitaria.
Objeto personal: Mochila.
Habilidades: Es capaz de gatear entre los enemigos cuando está acorralada, evitando así sus ataques. Además, en su mochila, aparte de libros y apuntes, puede llevar más ítems que los demás supervivientes.









La interacción con otros supervivientes será frecuente: cambiaremos objetos con ellos y con el *stick* derecho les pediremos ayuda y les daremos órdenes.



En todos los escenarios encontraremos armas de fuego, tuberías, escobas y otras armas improvisadas que podremos compartir con los supervivientes.

» A esto hay que sumar que ciertos personajes pueden avanzar en cada escenario por lugares distintos, lo que da unas posibilidades de juego enormes. En cualquier caso, al elegir personaje el juego nos asignará unos compañeros entre los restantes supervivientes, que son los que nos ayudarán a escapar de la zona...

COOPERAR ES LA CLAVE

La clave del éxito en cada uno de los escenarios reside en la cooperación con los personajes controlados por la consola. A tal efecto, Capcom ha introducido un montón de novedades en el control. Una de las más importantes es que podemos intercambiar objetos con los demás supervivientes desde el inventario por medio de las opciones "Dar" y "Pedir". Así, por ejemplo, si tenemos dos armas de fuego, podemos ceder una a nuestro compañero y así nos dará fuego de apoyo y se protegerá mejor. Además, podremos incluso darles órdenes o indicaciones marcando las direcciones con el stick analógico derecho. Serán órdenes sencillas, como pedir ayuda o indicarles el camino a seguir, pero cumplirán su cometido. Además, si nuestros compañeros caen al suelo malheridos o se quedan colgados en una cornisa, podemos ayudarles a recuperar la verticalidad... o recibir nosotros su ayuda. Pero ojo, el virus T que convierte a todos los seres vivos en zombis se propaga a gran velocidad, e incluso nuestros compañeros, al entrar en contacto con los zombis o el suelo, pueden convertirse en un no muerto en cualquier momento. Por "fortuna", nosotros contamos con un indicador que refleja nuestro nivel de infección, un elemento que mete aún más presión y que nos obliga a avanzar rápidamente, ya que al llegar al 100%... seremos uno de ellos.

PRIMERAS IMPRESIONES

Tras pasar unas cuantas horas con la primera versión PAL de *Outbreak* en castellano, una cosa nos ha quedado más que clara: va a ser lo más

La historia de la saga, desde 1996 hasta la actualidad

→ El virus se propaga...

La saga *Resident Evil*, que en Japón se llama *Bio Hazard* (Peligro Biológico), ha pasado sus virus y contagiado a numerosas consolas desde que nació en 1996. La primera afectada fue PlayStation y desde entonces ha pasado por las consolas de Nintendo, Sega... e incluso alguna portátil extraña, como la Game.com de Tiger. Como curiosidad diremos que, en Europa, Capcom lanzó con cierta timidez el primer *RE*, que gracias al boca a boca se convirtió en un éxito sin precedentes que propició el lanzamiento de todas estas secuelas y variaciones...

1996

Resident Evil (PSONE)
Es el origen de la saga y enganchó por su innovadora mezcla de terror, puzzles y acción en una tétrica mansión plagada de zombis y seres mutantes. Un imprescindible.

1998

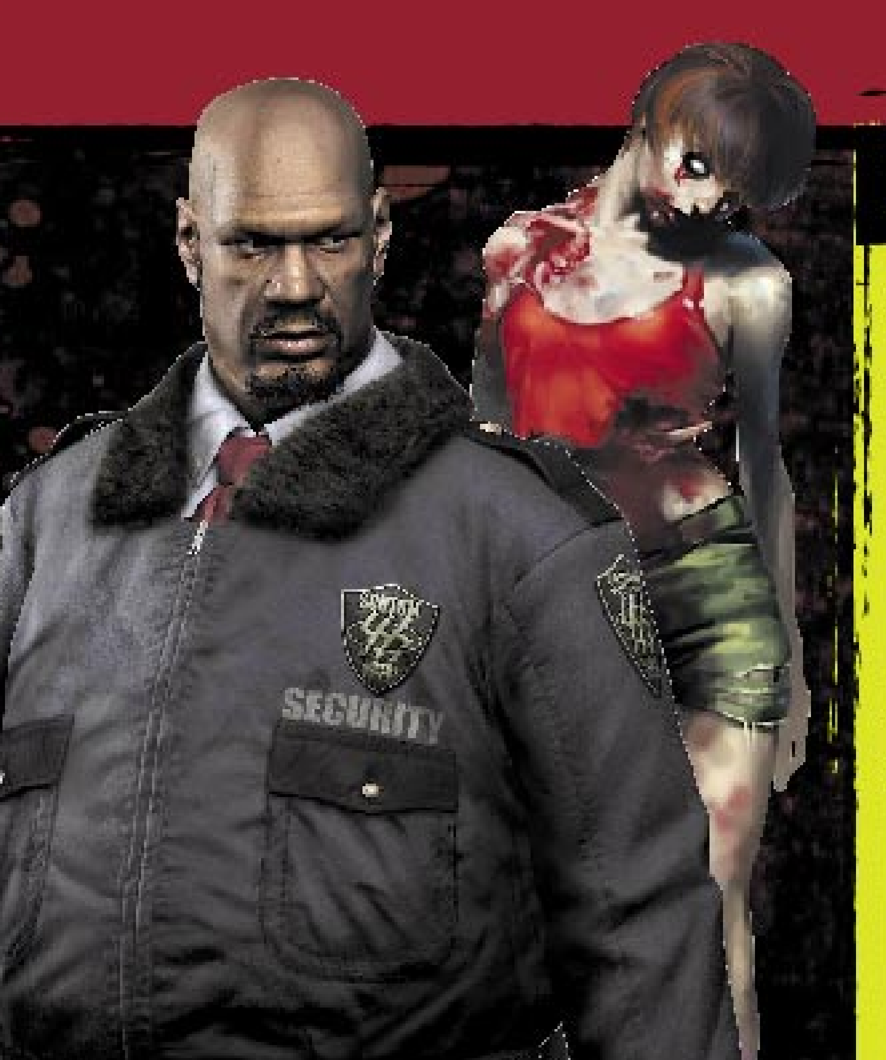


Resident Evil 2 (PSONE)
Compuesto por dos discos, cada uno estaba protagonizado por un personaje distinto con historias paralelas. Más tarde apareció en la "fracasada" portátil Game.com.

2000



Resident Evil 3 (PSONE)
Introdujo un nuevo tipo de enemigo, Némesis, que nos perseguía incansablemente por los escenarios, así como minijuegos con unos mercenarios. Fue el último *RE* de PSone.



parecido a "jugar" una película de zombis, como por ejemplo, "La Noche de los Muertos Vivientes" de George A. Romero. Las sensaciones que va a transmitir van a ser agobiantes, claustrofóbicas, opresivas... y reflejará a las mil maravillas el caos en una ciudad asolada por los zombis y otros mutantes "made in" Umbrella.

Sin duda, vamos a echar de menos el modo de juego Online, pero tal cual está el juego ahora mismo resulta brillante. Eso sí, tiene ciertos aspectos, como los tiempos de carga, que podrían ser mejorados... pero eso es un defectillo que siempre ha estado ligado a la saga desde sus comienzos.

Por lo demás, tanto gráficos como apartado sonoro alcanzarán un nivel sobresaliente, algo que sin duda encandilará a los fans de la serie y del terror. Así que ya sabéis, iros preparando para el 21 de septiembre, fecha en la que *Resident Evil* y el virus T volverán a irrumpir en nuestra querida PS2.

NO TODO ESTÁ DICHO EN EL CAÓTICO MUNDO DE LOS ZOMBIS

→ Reinventando el género

Outbreak **no quiere ser un *Resident* más y para diferenciarse de anteriores entregas ofrecerá más protagonistas, una estructura por niveles o escenarios y otras muchas novedades, como un indicador que refleja nuestro estado en el proceso de mutación en zombi o la necesidad de cooperar con otros personajes controlados por la consola.**



→ "Carga" con los heridos

Nuevas acciones

Los ocho supervivientes podrán realizar un montón de acciones nuevas nunca antes vistas en la saga *RE*. Así, entre otras muchas cosas, podremos ayudar a andar a los heridos, escondernos en taquillas o debajo de las camas e incluso bloquear una puerta con nuestros brazos.



→ Intercambia objetos y armas

Coopera o muere...

En cada uno de los cinco escenarios que compondrán *Outbreak* nos veremos "forzados" a cooperar con otros supervivientes controlados por la consola. Les podremos dar órdenes simples, como indicarles el camino a seguir, y a menudo tendremos que cambiar con ellos objetos y armas.



→ Personajes ocultos, sonidos...

Cientos de extras

Todos los *RE* siempre han tenido secretos... pero lo de *Outbreak* es de otra galaxia. Más de 300 extras entre imágenes, vestuarios y curiosidades, que podremos comprar con los puntos conseguidos al superar un escenario (y que variarán según el nivel de dificultad o el tiempo empleado).

2000



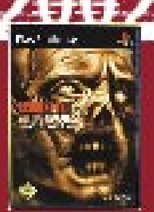
Resident Evil Code: Veronica (DREAMCAST)
El primer juego de la saga con escenarios 3D y uno de los más largos y apasionantes de la serie. En 2001 apareció en PS2.

2000



R. E.: Survivor (PSONE)
Capcom también trasladó el universo *RE* a un juego de pistola en vista subjetiva, en el que podíamos movernos con libertad por los escenarios... con resultados mediocres.

2002



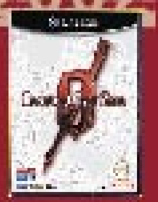
Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (PS2)
La saga ya era exclusiva de GameCube... así que nos tuvimos que conformar con un segundo juego de disparo, bastante flojo para terreno de PlayStation 2.

2002



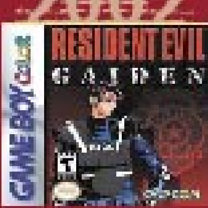
Resident Evil (Remake) (GAMECUBE)
Capcom rediseñó desde cero la primera entrega, introduciendo nuevos enemigos y situaciones bajo un apartado técnico de verdadero infarto.

2002



Resident Evil Zero (GAMECUBE)
Es la "precuela" de la saga. También con dos discos y dos protagonistas, aunque podemos intercambiarlos en cualquier momento con pulsar un botón.

2002



Resident Evil Gaiden (GAMEBOY COLOR)
Primera y única incursión de la saga en la portátil de Nintendo. Bastante malo y con combates que mezclaban habilidad con toques de rol.

2003



Resident Evil Dead Aim (PLAYSTATION 2)
Tercera parte de la "serie" *Survivor*. El mejor de todos, ya que contaba con una vista en tercera persona que cambiaba a primera a la hora de disparar.

LOS MEJORES JUEGOS DE COCHES EN LA PARRILLA DE SALIDA

Velocidad para todos los gustos

Carreras urbanas, simulación "seria", rallies, con opciones de tuning... sea cual sea tu juego de coches ideal, en los próximos meses vas a poder elegir entre un montón de títulos excelentes. Abróchate el cinturón y prepárate para descubrir cómo será el futuro de la velocidad en PS2.


Burnout 3


Juiced


Need for Speed Underground 2



Midnight Club 3


Street Racing Syndicate


Gran Turismo 4


Enthusia Professional Racing



TOCA Race Driver 2


Colin McRae Rally 2005



World Rally Championship 4



PARA SER CONDUCTOR DE PRIMERA, ACELERA... Y NO MIRES ATRÁS

→ Burnout 3

■ Compañía: **EA** ■ Fecha: **Septiembre** ■ Tipo: **Arcade**

Si crees que ya lo has visto todo en arcades de velocidad estás muy equivocado. Las carreras más emocionantes, frenéticas y divertidas llegarán en septiembre de la mano de *Burnout 3*.

Vertiginoso, intenso, frenético... Cualquier adjetivo que tenga que ver con la velocidad más extrema, pero elevado a la máxima potencia, puede ser válido para definir *Burnout 3: Takedown*. Con este juego EA Games va a revolucionar la velocidad, marcando un antes y un después en este subgénero tan "machacado". Y es que *Burnout 3* logrará transformar "simples" carreras urbanas en auténticos derroches de adrenalina gracias a su alucinante apartado técnico y a sus divertidísimas propuestas a la hora de jugar.

Lo primero que os sorprenderá de *Burnout 3* es su increíble sensación de velocidad, la más alta que jamás hayáis visto. La sensación de vértigo es total y logrará que la gran cantidad de retos a superar (carreras, contrarrelojes, hacer que los rivales "muerdan el polvo", provocar choques...) se conviertan en experiencias de juego difíciles de olvidar.

Y LO MEJOR DE TODO es que tendremos velocidad extrema para rato ya que, además de sus 168 eventos para un solo jugador, tendremos un montón de opciones multijugador (Offline y Online para hasta 8 jugadores y compatibles con headset). Será el broche de oro para un juego variado, espectacular y muy divertido que sin duda dejará huella en los arcades de velocidad.




Burnout 3 tendrá 40 circuitos y un total de 67 vehículos.



Hacer que los rivales choquen será vital para ganar las carreras.


Y la sensación de velocidad será la más alta que jamás hayáis visto.

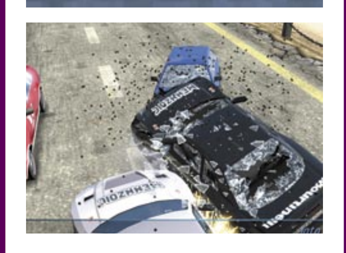
VELOCIDAD LÍMITE, ESPECTÁCULO TOTAL

→ Con turbo y a lo loco

Uno de los aspectos más llamativos de la saga es la conducción límite. El juego premia que conduzcamos de la forma más arriesgada posible, que provoquemos choques, que rocemos a los rivales... Sin duda es espectáculo en estado puro.







PERSONALIZA TU COCHE COMO MÁS TE GUSTE

El tuning más real

Pese a lo que pueda parecer, *Juiced* no será un arcade sino todo lo contrario. Ofrecerá una visión realista del mundo del tuning, con modelos reales, piezas auténticas y un control ajustado. Por ello, si te gusta el tuning y la conducción "seria" en general, no le pierdas la pista.



Juiced no será un arcade, sino que buscará el realismo en la conducción.



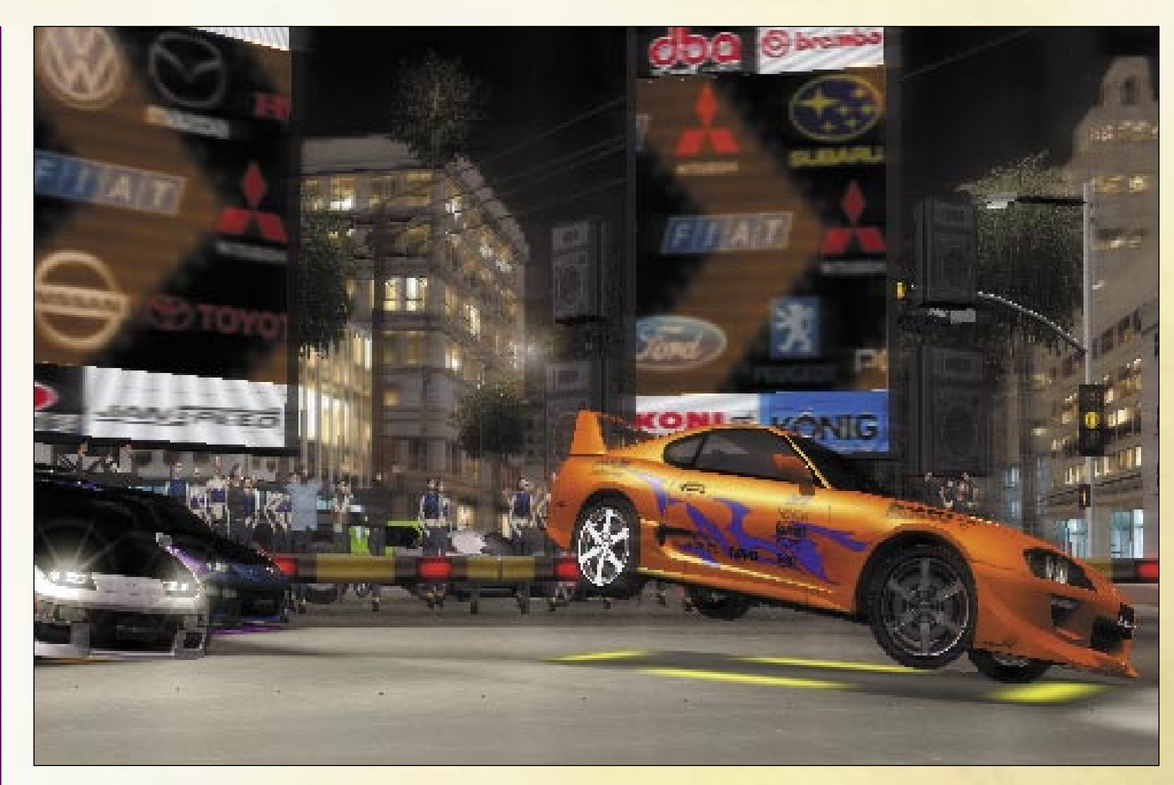
El juego ofrecerá 46 modelos reales de marcas como Renault, Subaru o Fiat.



Las piezas que compremos para nuestros coches también serán reales.



Además de realismo no faltará la originalidad: apuestas, carreras por equipos...



EL MUNDO DEL TUNING ELEVADO A LA MÁXIMA EXPRESIÓN

Juiced

■ Compañía: **Acclaim** ■ Fecha: **Septiembre** ■ Tipo: **Simulador**

Los aficionados al tuning ya tienen un juego a su medida. Se llama *Juiced* y permitirá no sólo modificar los coches a nuestro antojo, sino también apostar y dirigir un equipo de pilotos.

El tuning será la bandera de *Juiced*, la apuesta de Acclaim dentro del género de la velocidad que también tiene una pinta excelente. En él no sólo podremos disputar emocionantes carreras y modificar a nuestro gusto los coches, sino que además podremos dirigir todo un equipo de pilotos y realizar apuestas. Así pues, deberemos formar una banda de "tuneros" y empezar a conquistar a base de victorias las 8 zonas de Angel City (con 72 circuitos en total). Los retos serán de lo más variado (carreras, pruebas de derrape, competiciones por equipos, etc.) y, a medida que las superemos, nos ganaremos el respeto de las otras bandas...

ESTA DIVERTIDA PROPUESTA

se va a mantener en Internet, ya que jugando Online no sólo vamos a presumir de coche "tuneado", sino que será posible apostarlo en carreras a vida o muerte contra otros jugadores, donde podremos ganar el coche rival... o perder el nuestro con todos sus componentes nuevos. Como veis, *Juiced* garantizará emociones muy, muy fuertes.





La ciudad se dividirá en 8 áreas. Entre todas sumarán 72 circuitos.



No sólo "vacilaremos" de coche. También podremos apostarlo.



Habrá varios tipos de pruebas: de velocidad, de derrape, etc.

LAS CARRETERAS TENDRÁN UN NUEVO DUEÑO CUANDO CAIGA LA NOCHE...

→Need For Speed Underground 2

■ Compañía: **EA Games** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Simulador**

El mundo del tuning y las carreras nocturnas ilegales volverán a darse la mano en *NFS Underground 2*. En él recorreremos libremente 5 ciudades interconectadas por autopistas, y en cualquier rincón podremos encontrarnos un rival dispuesto a "picarse" en una furiosa carrera o a informarnos (vía SMS) sobre dónde conseguir las mejores piezas. En esta ocasión, podremos tener más de un coche y tunearlos a nuestro aire, con una lista de componentes que doblará la del primer *NFSU*.

EQUIPOS DE SONIDO, LUNAS TINTADAS, alerones... hay millones de combinaciones posibles. Y lo mejor es que vamos a disfrutarlas en 8 tipos de carrera distintas (tres de ellas nuevas), además de un mejorado modo Online. Si te gusta el tuning, no le pierdas la pista.


Las piezas nuevas que le hayamos puesto al coche pueden dañarse. En las tiendas podremos repararlas.


Habrá más de 100 circuitos distintos: en arena, asfalto, gravilla...



Tendrá 32 coches reales de marcas como Toyota, Nissan o Ford.


El control será bastante más exigente que en el primer *NFSU*.

VELOCIDAD TERMINAL BAJO LUCES DE NEÓN

→Midnight Club 3

■ Compañía: **Rockstar** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Arcade**

La nueva apuesta de Rockstar seguirá el mismo esquema de su antecesor (frenéticas carreras nocturnas por la ciudad con tráfico y mucha libertad de conducción), pero incorporando novedades como un editor de carreras, coches reales (de firmas como Mercedes o Mitsubishi) o más posibilidades a la hora de modificarlos. Tendrá además un modo Online para hasta 8 jugadores.


Detroit, San Diego y Atlanta albergarán las carreras. Además de coches, habrá motos y furgonetas.

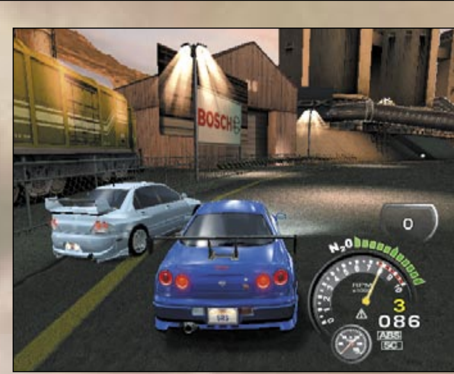


PASTA, FAMA Y COCHAZOS... ¿SE PUEDE PEDIR MÁS?

→Street Racing Syndicate

■ Compañía: **Namco** ■ Fecha: **Otoño** ■ Tipo: **Simulador**

Las carreras ilegales serán las protagonistas de este título de Namco que apostará por el realismo en la conducción. Aparte de poder pilotar 20 modelos reales y "tuneables" con piezas de 15 conocidas marcas, podremos apostar dinero en las carreras (necesario para comprar las piezas más caras) y realizar acciones tan originales como "quitarle" la novia a los rivales. Además, si durante la carrera nos descubre la policía tendremos que despistarles en frenéticas persecuciones por la ciudad.



20 coches reales, 15 fabricantes de componentes y un control bastante realista son algunas claves de este juego de carreras.



EL SIMULADOR DE VELOCIDAD MÁS DESEADO ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA

→ Gran Turismo 4

■ Compañía: **Sony** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Simulador**

El juego de conducción más completo y realista jamás creado está ya casi en la parrilla de salida. Si nada se tuerce, en noviembre vamos a volver a sentir el placer de conducir, pilotando en este caso más de 500 modelos reales. Sobra decir que todos ellos estarán modelados al milímetro y que serán muy variados, ya que abarcarán coches que salieron al mercado entre los años 1986 y 2004. Y todo ello bajo un depurado control, que colmará las expectativas del conductor más exigente.

EN CUANTO A LOS CIRCUITOS, recientemente se ha presentado el de París, que se unirá a las pistas ya conocidas de Hong Kong, Nueva York, etc. En total se supone que habrá cerca de 100 circuitos, incluyendo los 50 trazados en sentido inverso. Tampoco nos olvidamos del Photo Mode (que convertirá nuestra PS2 en un estudio de fotografía) ni de su modo Online, que nos permitirá competir contra otros jugadores. Dos "extras" excepcionales para un juego realmente único.



Realista, largo, espectacular, completo... *Gran Turismo 4* promete ser la experiencia de conducción definitiva.





EL GRAN RIVAL DE GRAN TURISMO 4 CALIENTA MOTORES

→ Enthusia Professional Racing

■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **2005** ■ Tipo: **Simulador**



La física y el control serán sumamente realistas.



Habrá cientos de coches reales de 40 marcas.

Los chicos de Konami están preparando un simulador que pretende competir con el mismísimo *Gran Turismo 4*. Entre sus atractivas propuestas podéis contar cientos de coches reales perfectamente modelados (como el Smart) y un control sumamente realista, en el que influirá incluso la ley de la gravedad. Además, correremos en un montón de terrenos distintos, con climatología variable. Nosotros ya lo hemos probado y os aseguramos que la cosa promete de verdad.

NUNCA HAS VISTO CARRERAS TAN MULTITUDINARIAS

→ TOCA Race Driver 2

■ Compañía: **Codemasters** ■ Fecha: **Octubre** ■ Tipo: **Simulador**

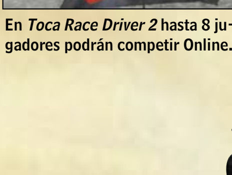




En *Toca Race Driver 2* hasta 8 jugadores podrán competir Online.

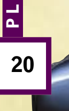
La nueva entrega de la serie *TOCA* presentará un nuevo modo Historia y alucinantes competiciones con la friolera de 21 coches en carrera. Habrá 35 potentes modelos reales repartidos en 15 categorías distintas (clásicos, rally, F1...) para competir en 33 campeonatos con un total de 52 circuitos, algunos tan famosos como Laguna Seca. Además, la versión de PS2 tendrá extras exclusivos, como el circuito de Cataluña.

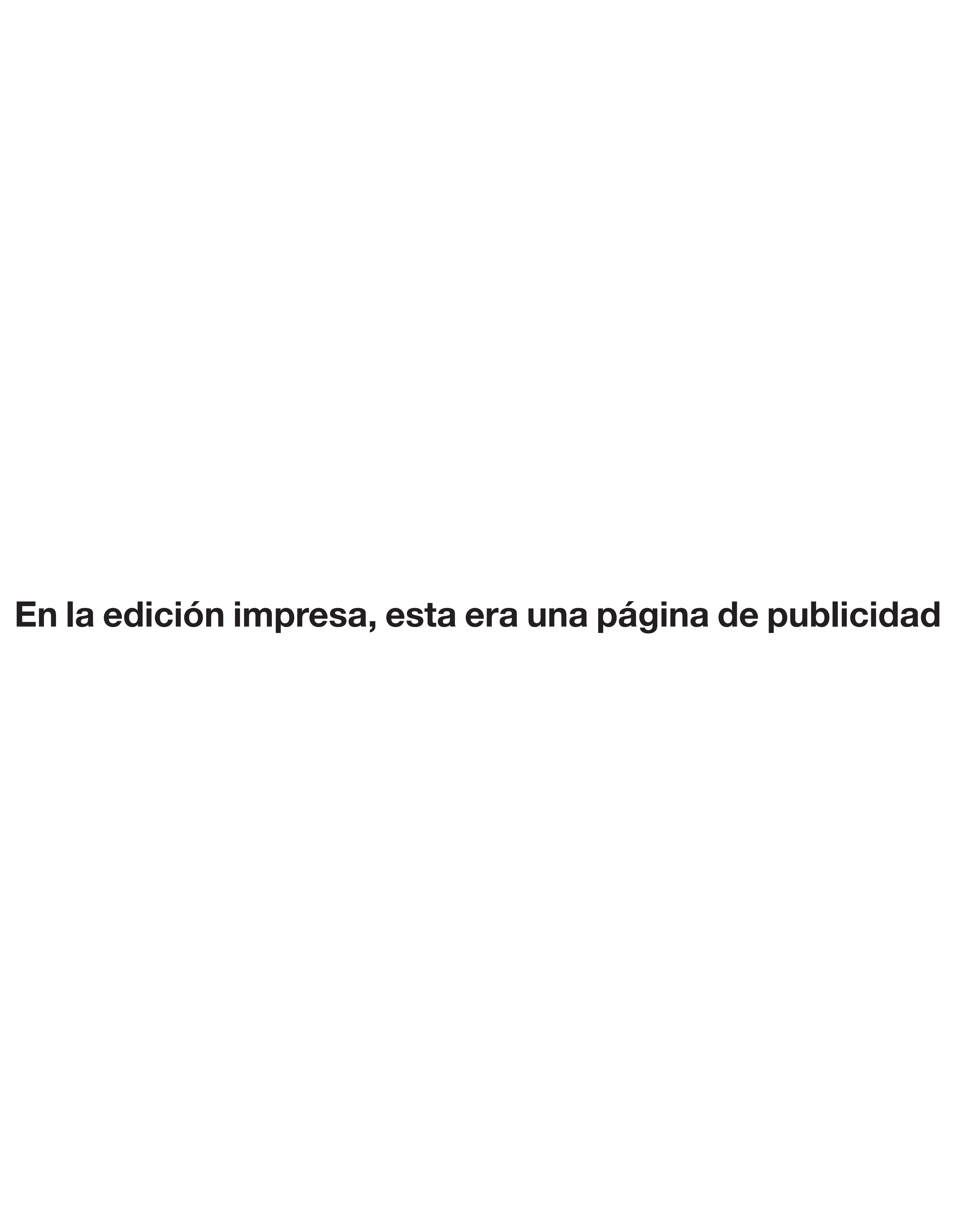











En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA TEMPORADA OFICIAL DE RALLY VUELVE MÁS COMPLETA QUE NUNCA

→ World Rally Championship 4

■ Compañía: **Sony** ■ Fecha: **Noviembre** ■ Tipo: **Simulador**

La nueva edición del juego oficial del Campeonato del Mundo de Rally volverá más espectacular y completa que nunca. En ella encontraremos todos los pilotos, coches y rallies de la presente temporada. Estará tan actualizado que incluirá los nuevos modelos Peugeot 307 WRC y Mitsubishi Lancer WRC 04 y las nuevas pruebas de México y Japón. En total tendremos que disputar 16 rallies, con más de 100 tramos, incluyendo las etapas especiales. Eso sí, el control será tan asequible como siempre.

LA PRINCIPAL NOVEDAD es que por primera vez podremos disfrutar de contrarrelojes Online en las que podrán participar hasta 16 jugadores. Esta modalidad de juego y su excelente apartado gráfico (más fotorrealista que nunca) le convertirán sin duda en el mejor *WRC* de la serie.



WRC4 presentará un modo Offline más profundo que nunca, además de "estrenar" opciones Online.





EL "CAMPEÓN" REGRESA EN TODO SU ESPLENDOR... Y CON OPCIONES ONLINE

→ Colin McRae Rally 2005

■ Compañía: **Codemasters** ■ Fecha: **Otoño** ■ Tipo: **Simulación**

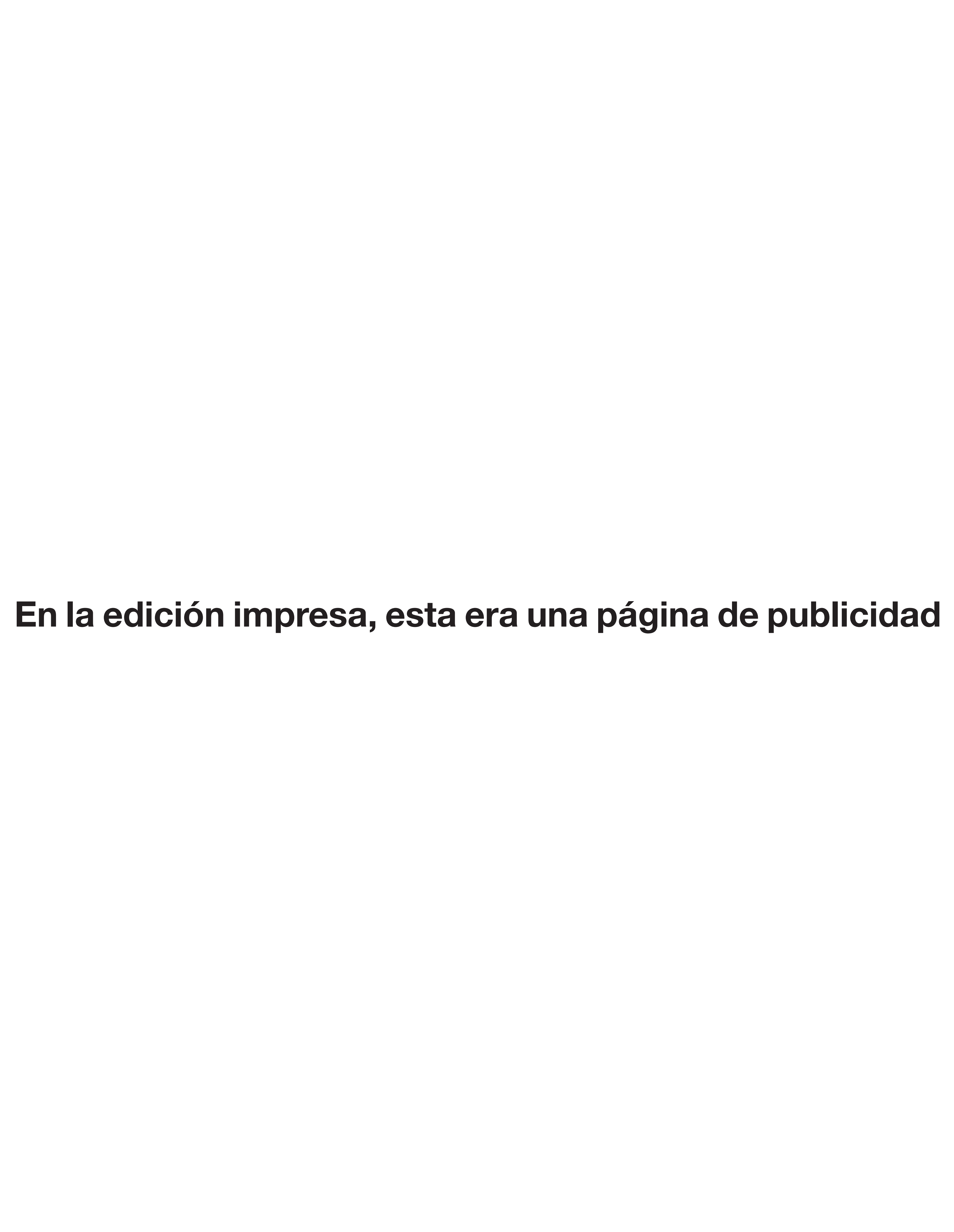




El rally más realista y apasionante volverá un año más de la mano de Colin McRae. Aparte de optimizar el control y la física de los coches, la quinta entrega de este simulador nos va a deleitar con un modo Carrera mucho más absorbente (con más de 300 retos) y un alucinante modo Online para hasta 8 jugadores, en el que competiremos en tiempo real contra los coches "fantasma" de nuestros rivales. Tendrá más de 30 coches reales (algunos no muy habituales, como el Lancia Stratos o el Mini Cooper) y un apartado técnico excepcional.



En *Colin McRae 2005* nos esperan 9 rallies en países como Japón, Suecia o, por primera vez, Alemania.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Activision** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Spider-Man 2

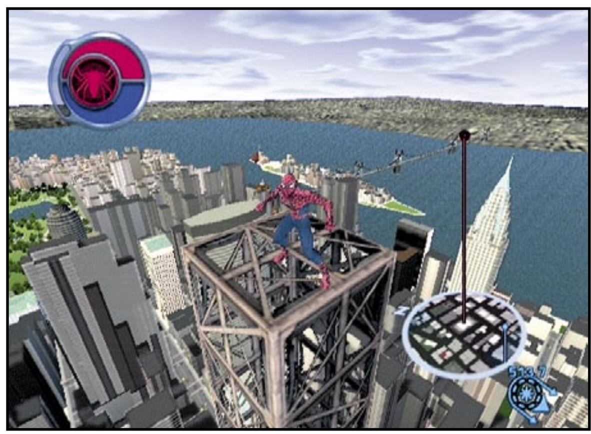
Métete en el traje del más asombroso superhéroe

Balancearte entre rascacielos, atrapar criminales, enfrentarte a supervillanos... No te conformes con verlo en el cine: con este juego sentirás estas experiencias con más realismo que nunca.



Los balanceos entre edificios han mejorado muchísimo respeto a anteriores juegos y tenemos un control total sobre nuestros movimientos. Realmente genial.


Las capacidades de combate de Spidey también han aumentado: hay decenas de ataques y hasta podemos lanzar a los enemigos y golpearlos en el aire.


La recreación de Nueva York en tres dimensiones es enorme y muy fiel a la realidad. Los distantes horizontes son el mayor logro gráfico del juego.

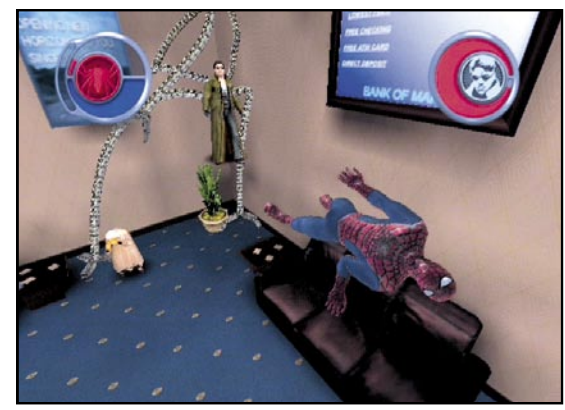


El primer juego de Spider-Man para PS2 nos dejó un buen sabor de boca con su entretenida mezcla de acción y plataformas. Pero ahora se ha quedado pequeño ante *Spider-Man 2*, una aventura de acción basada en la nueva película del superhéroe que nos permite movernos libremente por una enorme ciudad, a pie de calle y elevándonos entre sus edificios en cualquier momento.

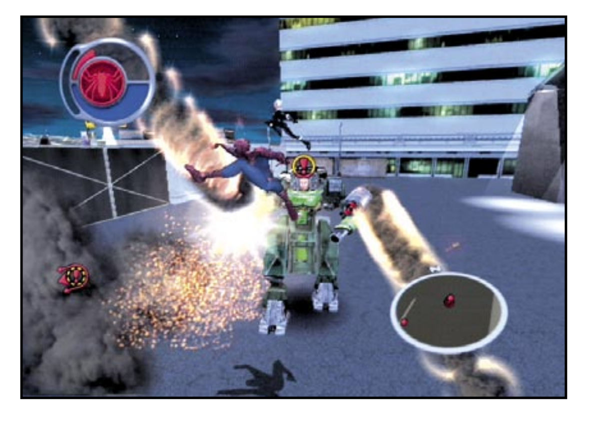
TODO SE DESARROLLA EN NUEVA YORK, donde el malo de la película, el Doctor Octopus, y otros villanos del cómic (Misterio, Shocker y Rino), están realizando sus fechorías. El objetivo de las misiones principales es detenerlos, lo que implica balancearnos entre edificios a toda velocidad en persecuciones contrarreloj, rescatar inocentes en apuros y sobre todo librar innumerables combates cuerpo a cuerpo contra los supervillanos y sus secuaces. Pero nuestra labor como superhéroes va mucho más allá: los transeúntes de Nueva York nos piden ayuda ante todo tipo de crímenes y debemos impedir que se comentan al menos algunos de ellos para que avance la historia. Y también hay un montón de retos que podemos realizar o no, como carreras contra el crono entre los rascacielos, que garantizan que algo tan simple como darse un



Spider-Man vuelve a PS2 con una aventura de acción en la que tenemos total libertad para recorrer Nueva York usando sus asombrosos poderes.



Las misiones principales siguen el argumento de la peli y nos enfrentan al Dr. Octopus, pero también nos las vemos con otros villanos del cómic.





paseo por Nueva York sea de lo más entretenido.

Pero lo que de verdad hace divertidas todas estas tareas es que las cumplimos como sólo Spider-Man puede hacerlo, ya que sus poderes están mejor recreados que nunca. Combinando hasta tres botones, realizamos combos que mezclan patadas, puñetazos y la versátil telaraña. Y además disponemos de un sentido arácnido que nos avisa del peligro: justo antes de que nos golpeen vemos un destello sobre la cabeza de Spider-Man y, si pulsamos el botón Círculo, realizamos ágiles esquives.

Y SI EL SISTEMA DE COMBATE ha ganado en profundidad, más aún ha mejorado la capacidad de desplazamiento de Spider-Man. El balanceo entre edificios es más realista y creíble: las redes ya no cuelgan del aire, sino que cada una se adhiere a un edificio cercano. La realista física y el control total sobre nuestros movimientos hacen de estos vertiginosos desplazamientos una experiencia alucinante. Pero, a pesar lo genial que es moverse por Nueva York con estas habilidades, *Spider-Man 2* tiene un importante defecto: sus gráficos. Durante los balanceos vemos a Spider-Man muy pequeño, los personajes y coches tienen pocos polígonos y las texturas son simples. Vamos, que es poco llamativo... Pero no te dejes engañar por esto: *Spider-Man 2* es una aventura única que nos da una libertad de movimientos nunca vista y logra que nos sintamos como un auténtico héroe protector de Nueva York. Y esa experiencia no se vive todos los días…

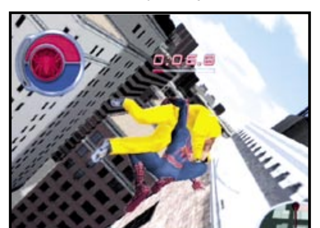
Gracias a los poderes de Spider-Man nos movemos libremente por Nueva York para combatir el crimen.

El héroe de Nueva York

Además de las misiones principales, Spider-Man puede atender las llamadas de los peatones para detener coches robados, impedir atracos o rescatar a los pasajeros de un barco. Hay unas diez situaciones diferentes y tras acabar la aventura principal podemos seguir resolviéndolas (además de superar retos como carreras, o buscar cientos de ítems secretos). Vamos, que la duración del juego se dispara...



Los crímenes no dejan de producirse.



También hay que salvar a ciudadanos.



Y superar carreras contra el crono.



Hay cientos de ítems repartidos por NY.

El buen superhéroe mejora con el tiempo

En *Spider-Man 2*, cada objetivo logrado nos reporta Puntos de Héroe. Con ellos compramos mejoras para Spider-Man: desde una infinidad de combos a acrobacias aéreas, pasando por una mayor velocidad en los balanceos y hasta técnicas tan chulas como colgar a los malos de las farolas o atrapar a varios a la vez con la telaraña.



Las tiendas guardan decenas de mejoras por comprar.



Aprendemos virguerías como colgar a los malos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El placer de disfrutar de los poderes de Spider-Man y la gran libertad de acción.

↓ Los gráficos, más bien simplones, no están a la altura de su entretenido desarrollo.

A pesar de sus gráficos discretos, esta aventura de acción emula como ningún otro juego la experiencia de ser un superhéroe.



9

3+ Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

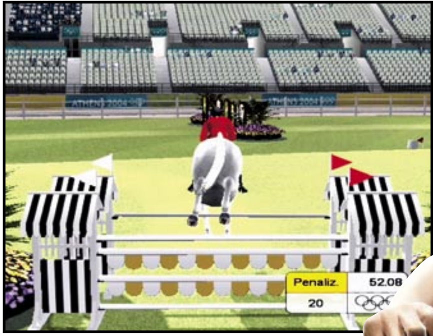
Athens 2004

Siente toda la emoción de los Juegos Olímpicos



La ambientación olímpica está garantizada gracias a su notable apartado gráfico (que incluye recintos reales) y a la incorporación de las voces de comentaristas de Televisión Española como Gregorio Parra.





Para conseguir la medalla de oro hay que entrenar duro... pero ya no hace falta que salgas de casa. Sólo tienes que practicar mucho con el juego oficial de estas Olimpiadas de Atenas.

El evento deportivo más importante del año está a punto de empezar, pero nosotros ya podemos disfrutarlo gracias a *Athens 2004*, el juego oficial de estas Olimpiadas y exclusivo para PS2.

En *Athens 2004* vamos a encontrar toda la diversión de clásicos como la mítica saga *Track & Field*, pero potenciada gracias a una ambientación de fábula y a un puñado de detalles muy originales. Así, *Athens 2004* ofrece un total de 25 pruebas, encuadradas en los 7 deportes olímpicos más representativos: atletismo, natación, tiro, gimnasia, arco, halterofilia y equitación. Por poner un ejemplo, en atletismo encontramos diversas pruebas de velocidad, de salto (longitud, altura, pértiga y triple salto) y lanzamiento (peso, disco y jabalina)... y así hasta 25 especialidades.

PERO LO MEJOR ES QUE ESTA VARIEDAD de pruebas se traduce en distintos estilos de juego, que dependerán de la especialidad que estemos disputando. Por ejemplo, para correr los 100 metros lisos, basta con que "machaquemos" dos botones tan rápido como podamos. Este duro reto contrasta con la coordinación que hace falta para superar el salto de altura (pulsar los botones coincidiendo con los pasos del atleta, para luego obtener un buen impulso) o con los re-

Disfruta las Olimpiadas a tu manera

Athens 2004 permite practicar las pruebas sueltas o bien competir en una Olimpiada completa. Además, hay competiciones enfocadas sólo a un deporte (sólo atletismo, gimnasia...) y podemos editar torneos con las pruebas que queramos. La guinda la ponen el modo para hasta 4 jugadores y la opción de usar la alfombrilla de baile. Son sus bazas más entretenidas.



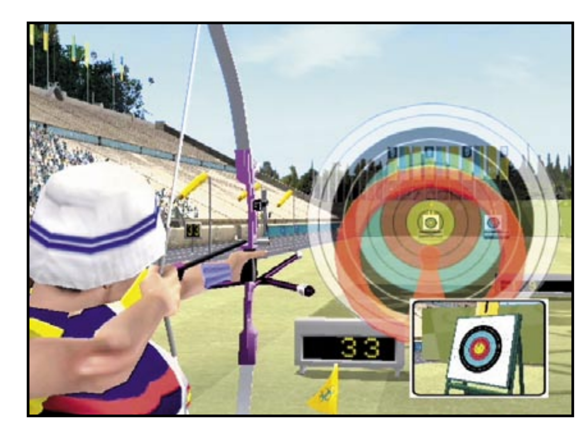
Si no nos apetece una Olimpiada entera, podemos optar por un decatlón o un campeonato de gimnasia.



De las 25 pruebas, 10 están adaptadas a la alfombrilla de baile, tanto en dificultad como en sistema de control.



En *Athens 2004* nos esperan 25 pruebas enmarcadas en los deportes más representativos: natación, atletismo, tiro, halterofilia, gimnasia, hípica...



Cada prueba tiene sus reglas y sistema de control. Unas requieren "aporrear" botones, otras coordinación, algunas son como un juego de baile...





flejos necesarios para acertar en el tiro al plato.

Cada prueba tiene sus reglas y para triunfar en todas debemos combinar resistencia, coordinación, fuerza y hasta una pizca de estrategia en algunos casos. Como veis, casi tanto "sacrificio" como los atletas reales, pero tranquilos, que el control es muy sencillo y responde perfectamente. Además, para disfrutar de este cóctel deportivo, podemos practicar ejercicios sueltos, participar en una Olimpiada completa o incluso organizarla con las pruebas que más nos gusten. Sobra decir que, aunque jugando en solitario engancha, resulta mucho más entretenido si nos "picamos" con otros 3 amigos. Y si tenéis una alfombra de baile podéis usarla en 10 de las 25 pruebas. Con ella la diversión (y las agujetas) están aseguradas.

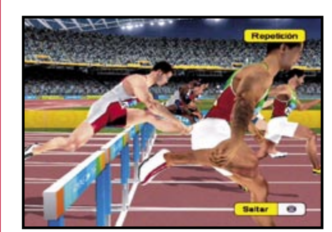
PARA PLASMAR CON FIDELIDAD el "espíritu olímpico" no basta con presentar una buena lista de ejercicios variados y divertidos. La ambientación debe estar a la altura del evento y en *Athens 2004* también se ha cuidado. Detalles como la recreación de las instalaciones deportivas reales o la inclusión de las voces de los comentaristas de TVE son sólo dos muestras de ello. Eso sí, los modelos de los atletas podrían ser más "naturales" y expresivos, aunque la verdad es que la solidez del apartado gráfico en su conjunto logra ocultar estos defectillos.

Sus 25 pruebas y la posibilidad de usar alfombra de baile aseguran la diversión, sobre todo en compañía.

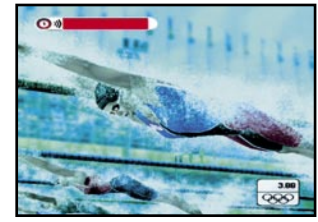
En fin, que si te apetece participar en estas Olimpiadas no dejes de probar un juego que recupera la esencia de clásicos del género y que además incorpora originales opciones, como el uso de la alfombra de baile. Ideal sobre todo para jugar en compañía.

En la variedad está el gusto

Athens 2004 ofrece distintos sistemas de juego según la prueba. Algunas son tan simples como pulsar un botón en el momento adecuado (tiro al plato), pero otras tienen más "miga", como el tiro con arco, en el que tendremos que tener en cuenta incluso la dirección del viento.



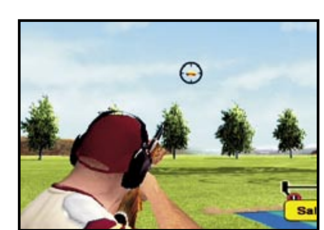
Para correr hay que aporrear dos botones, y se usa L1 para acciones como saltar.



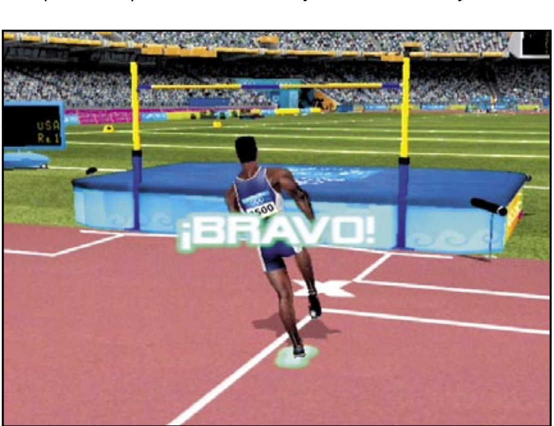
La natación usa un sistema de control similar a la de las pruebas de atletismo.



La coordinación es clave en la gimnasia. Pulsa el botón en el momento adecuado.



A pesar de su simpleza, para acertar en el tiro al plato hay que tener reflejos...



El control es muy sencillo. En ninguna prueba se usan más de 3 botones.



Podemos elegir entre un montón de países, pero los atletas no son reales.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** · Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** · Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (43 Kb) · ALFOMBRA · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · **Sonido** 8 · **Diversión** 8
Duración 7 · **Calidad/Precio** 8

↑ La variedad de pruebas y poder disfrutarlas con 3 amigos más y una alfombrilla de baile.

↓ Algunas pruebas son un tanto simples y los modelos de los atletas podrían estar mejor.

Con un notable apartado técnico, el juego oficial de las Olimpiadas de Atenas es variado y divierte sobre todo si lo jugamos en compañía. **8**

16 Compañía **Sony** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

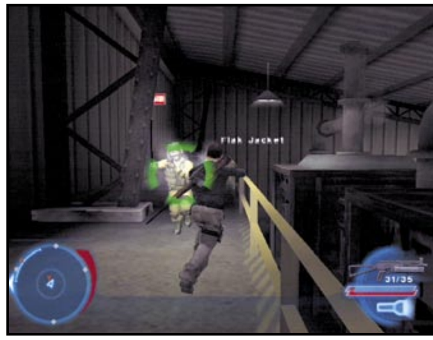
Syphon Filter Omega Strain

Acaba con el peligro terrorista, solo o en compañía



Todas las misiones nos proponen una serie de objetivos, como proteger a otros agentes. Dependiendo de la forma en la que los cumplamos y del tiempo empleado accederemos a nuevas armas, accesorios y vestimentas para nuestro soldado.





Los terroristas amenazan de nuevo a la humanidad con el mortífero gas Syphon Filter y te toca a ti solucionar la papeleta. Pero tranquilo, que puedes solicitar ayuda de aliados vía Online...

Muchas de las sagas que arrasaron en PSone siguen saltando a PS2 y la exitosa serie de acción *Syphon Filter* no podía ser menos. *Omega Strain* es su cuarta entrega y en ella la seguridad mundial vuelve a verse comprometida por el gas letal Syphon Filter. Gabe Logan, el prota de la saga, ha decido dejar su puesto en primera línea de fuego a un soldado "sin nombre"... y sin cara.

GRACIAS A UN SIMPLE Y COMPLETO EDITOR, podemos darle el aspecto que queramos e incluso armarle a nuestro gusto antes de cada nivel. Una vez creado el personaje, nos veremos envueltos en diferentes misiones (rescatar rehenes, demoler instalaciones...) que se desarrollan en unos escenarios enormes. En todos ellos existen objetivos principales y secundarios, que varían dependiendo de nuestro acierto al completarlos, así como multitud de caminos y rutas. Estos dos aspectos combinados ofrecen un desarrollo distinto a lo visto anteriormente en la saga, mucho más abierto y variado, en el que podemos trazar la estrategia de combate que nos resulte más ventajosa. Sea cual sea el camino elegido, lo que no faltan son los frenéticos tiroteos con decenas de enemigos,



Tres amigos y tú contra el terrorismo

Uno de los mayores aciertos del juego es la la inclusión del modo Online, en el que jugamos de forma cooperativa con tres jugadores en algunos escenarios del juego. Mediante el uso del headset podemos planificar los ataques, decidir cómo repartir los objetivos entre los jugadores y, cómo no, pasar un buen rato charlando con ellos.



Podemos diferenciar a nuestro soldado con las armas y "ropitas" que conseguimos en el modo individual.



Con la ayuda de otros soldados acabamos antes con los enemigos o podemos acceder a lugares elevados.



La serie *Syphon Filter* se estrena en PS2 manteniendo sus señas de identidad: acción sin descanso e intensos tiroteos con cientos de terroristas.



En algunas misiones tenemos que hacer uso de nuestras habilidades de sigilo para pasar desapercibidos y no disparar las alarmas enemigas.





que nos pondrán las cosas difíciles gracias a una trabajada I.A., que les permite cubrirse de nuestros disparos o tendernos emboscadas. Pero no hay de qué preocuparse, ya que contamos con más de 100 armas distintas para dar cuenta de tan astutos enemigos, a los que desgraciadamente sólo les podemos reprochar que resultan muy poco variados. Para compensar, no estaría de más destacar la inclusión de pequeños toques de infiltración, que aportan una interesante variedad al desarrollo.

Todas estas virtudes permanecen intactas intactas en el divertido modo Online, donde podemos jugar cooperativamente con tres amigos en 9 escenarios del juego. Además, podemos utilizar un headset para hablar con nuestros "compis" de equipo, un detalle que permite elaborar todo tipo de estrategias... y echar unas risas.

Esta modalidad de juego es, sin duda alguna, lo más original y recomendable de *SFOS*, ya que jugando en solitario su desarrollo puede llegar a hacerse algo monótono y repetitivo.

Omega Strain concentra todo su atractivo en los abundantes tiroteos y su divertido modo de juego Online.

ENTRANDO EN ASPECTOS TÉCNICOS,

SFOS no logra la solidez vista en otros títulos recientes, aunque consigue mantener el tipo con dignidad gracias a unos gráficos decentes y una banda sonora acertada, todo lo contrario que el control, que peca de ser algo duro cuando exige actuar con con rapidez. Con todos estos pros y contras en la balanza, *SFOS* no pasa de ser un juego entretenido en solitario, pero que divierte a lo grande en su vertiente Online.



En cualquier momento podemos cambiar a una vista subjetiva más precisa.



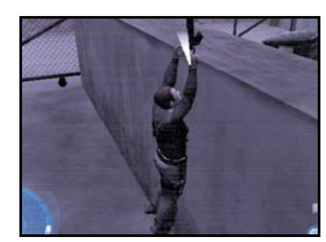
En determinadas zonas, soldados aliados nos ayudan a eliminar enemigos.

Un auténtico "profesional"

Nuestro personaje es un espía curtido y tiene un gran número de habilidades y conocimientos para salir indemne de cualquier situación peligrosa. Escalar muros, el uso de disfraces para pasar desapercibido o una gran puntería como francotirador, son de gran ayuda si queremos cumplir con éxito las misiones.



Ocultar a los enemigos evita alarmas.


Las posiciones elevadas requieren escalar.



Disfrázate para no ser identificado.


El rifle de precisión te sacará de apuros.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (63 Kb) · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su trepidante enfoque de la acción y, una y mil veces, su interesante modo Online.

↓ El control y las animaciones podían estar mejor... y los enemigos son poco variados.

Encantará a los fanáticos de la acción sin descanso, aunque sólo se disfruta plenamente con otros tres jugadores en su modo Online. **8**

3+ Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Formula One 04

Corre de tú a tú contra a la élite de la velocidad

Con la pasión por la Fórmula 1 que ha desatado Fernando Alonso más viva que nunca, llega a PS2 un completísimo simulador con el que novatos y expertos disfrutarán emulando a su ídolo.



Los apartados técnicos superan con creces a los de *FO2003*, con circuitos más detallados, nuevos efectos gráficos y una impresionante sensación de velocidad.





En el modo simulación podemos configurar la dificultad de las carreras, variando la I.A. de los rivales o desactivando las reglas de la FIA o los daños en los coches.



En las carreras arcade vale casi todo, aunque si golpeamos en exceso nuestro coche acabaremos fuera de carrera.

Tras el enorme éxito de *Formula One 2003*, la expectación generada por la edición 2004 del único simulador de F1 con licencia oficial de la FIA era enorme. Y Sony, lejos de limitarse a actualizar coches y pilotos, ha hecho los deberes y ha culminado un juego que supera en opciones, realismo y calidad técnica a su predecesor.

LA EDICIÓN 2004 DE *FORMULA ONE* incluye los 18 circuitos, 20 pilotos y 10 escuderías del actual mundial de F1. Y, como en la edición anterior, su intención es satisfacer a todos los públicos: desde aquellos que buscan velocidad sin complicaciones con todo el "glamour" de la Fórmula 1 hasta los fanáticos de la simulación realista. Por ello incluye dos modos de juego básicos: Arcade y Simulación. En el primero disfrutamos de carreras a tres vueltas en las que empezamos en el último puesto de la parrilla, pero como los rivales son más lentos que nosotros y no hay reglas de la FIA, el único requisito para remontar es aprendernos las partes más difíciles de los circuitos.

Por su parte, el modo Simulación permite configurar a nuestro gusto el realismo de la carreras: desde su duración a la inclusión de las reglas de la FIA, pasando por la I.A. de los pilotos o los daños y averías en las colisiones. También podemos modificar una gran cantidad de variables mecánicas de nuestro coche. Y además se recrea a la perfección el Mundial de Fórmula 1, desde las rondas de entrenamiento hasta carreras en las que las estrategias de equipo y un pilotaje técnico y cuidadoso son



Formula One 04 recrea perfectamente el actual mundial de Fórmula 1, con escuderías y pilotos reales y una genial reproducción de circuitos y coches.



Sus dos estilos de juego, Arcade y Simulación, ofrecen suficientes alicientes como para encandilar por igual a jugadores novatos y expertos pilotos.





necesarios para conseguir buenos resultados.

Podéis pensar que estos dos estilos de juego ya estaban en la edición anterior, pero es que las mejoras comienzan en la conducción. Los bólidos se desestabilizan con más realismo en las frenadas o giros bruscos y tienen una dirección más sensible que repercute en un control más preciso. Eso sí, se mantiene una concesión para facilitar el pilotaje: los monoplazas siguen girando con facilidad mientras frenan. Por lo demás estamos antes un simulador que convencerá a los puristas.

TÉCNICAMENTE, LAS MEJORAS también son considerables. Sin perjudicar ni un ápice la genial sensación de velocidad, nos encontramos con circuitos mucho más detallados y la inclusión de toques gráficos muy atractivos, como las manchas en la visera del casco en la vista subjetiva o las gotas de lluvia que mojan la cámara. También el diseño de los monoplazas es muy bueno, aunque podrían mejorarse detalles como los reflejos en tiempo real sobre las carrocerías. Y en el apartado sonoro se han incluido comunicaciones con los mecánicos de boxes, muy útiles durante la carrera. La guinda la pone un nuevo y espectacular modo Trayectoria, que nos permite emular con detalle la carrera de un piloto. Con todas estas nuevas opciones y el "lavado de cara" técnico, Sony ha completado un simulador sensacional, que nos trae a PS2 todo el encanto y la emoción de la Fórmula 1 real. Un juego imprescindible si te gusta este espectacular deporte, aunque también tengas la edición anterior.

Por calidad técnica, opciones y control, Formula One 04 supera con creces a la edición del año pasado.

La forja de una leyenda

En el modo Trayectoria emulamos la ascensión de un piloto. Comenzamos como probador de escuderías pequeñas y, en función de nuestros resultados, damos el salto a la competición y a escuderías más potentes.



En un primer momento hay que destacar en las sesiones de nuevos pilotos.



Pronto recibimos ofertas de escuderías como Minardi, que podemos o no aceptar.



Pasaremos a ser piloto probador, pero si destacamos pasaremos a segundo piloto.



Si triunfamos en las carreras, hasta podemos acabar fichando por Ferrari.

Duelo de pilotos

Formula One 04 incluye carreras para dos jugadores a pantalla partida y competiciones para cuatro jugadores alternativamente. Y, si disponemos del adaptador Ethernet, podemos bajarnos de Internet los tiempos de otros jugadores (representados en pista por un coche fantasma), o colgar los nuestros... si son buenos, claro.



El modo para dos jugadores sigue reducido a carreras sueltas, no permite jugar un mundial completo.



Conectándonos a Internet, podemos bajar los tiempos de otros corredores y competir con su fantasma.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (646 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

Reproduce punto por punto y con una gran calidad técnica el Mundial de F1 real.

Su conducción sigue sin ser 100% realista, aunque ha mejorado respecto al año pasado.

Con gráficos sobresalientes, nuevos modos de juego y una dificultad adaptable a cada jugador, éste es el simulador de F1 más completo.



12+ Compañía **EA Games** | Género **Plataformas/Acción** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)**

Catwoman

Una gatita peligrosa con muchas ganas de jugar...

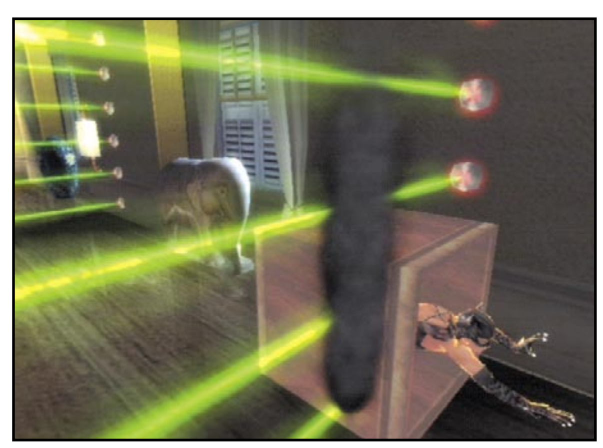
Agilidad sobrehumana, un increíble dominio del látigo y muchas ganas de justicia son las armas de Catwoman, una superheroína que llega dispuesta a seducirte tanto en el cine como en PS2.



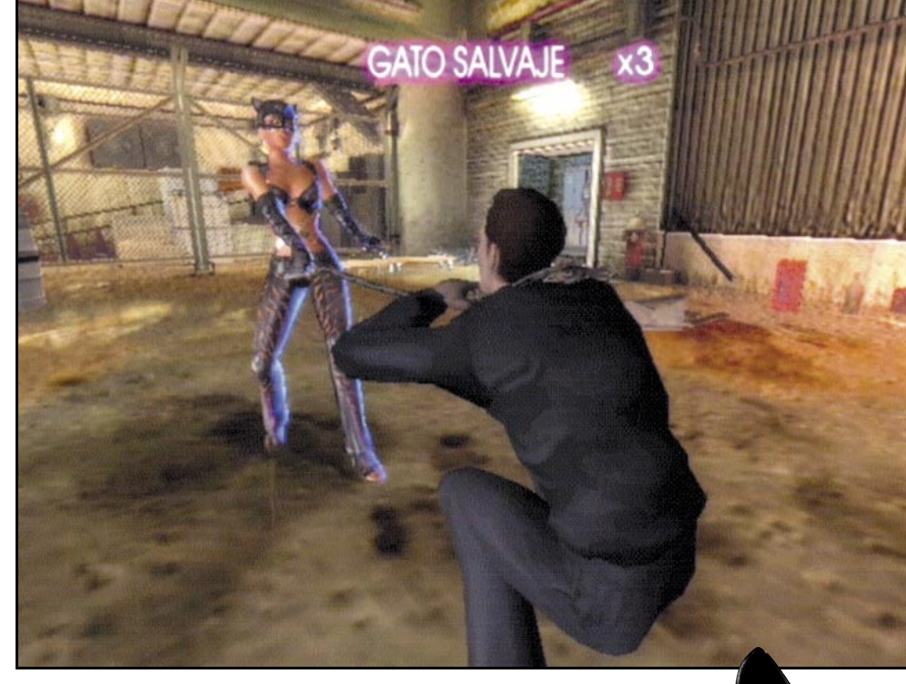
Para afrontar los momentos de acción podemos realizar un montón de combos y usar el látigo. Además, según avancemos podemos comprar nuevos movimientos.



El control es, cuando menos, atípico. Ya sea para usar el látigo o para encadenar los imparables combos de golpes, usaremos siempre el stick derecho.



Avanzar por los niveles (que suelen presentar varias alturas y un diseño endiablado) sí es un reto. Menos mal que contamos con la agilidad de la gata y su visión "felina".



Patience Phillips es una mujer normal que trabaja para la empresa de cosméticos Hedare Beauty. Su monótona vida dará un vuelco cuando, sin querer, descubre un terrible secreto relacionado con esta multinacional. Para encubrirlo, sus jefes deciden "liquidarla" y parece que lo consiguen... ¿o no? Un misterioso gato salva su vida en el último momento y, de paso, le otorga superpoderes: fuerza, agilidad y sentidos "felinos". Ahora es Catwoman, una superheroína desatada que no parará hasta descubrir la verdad sobre Hedare Beauty y vengarse de sus antiguos jefes.

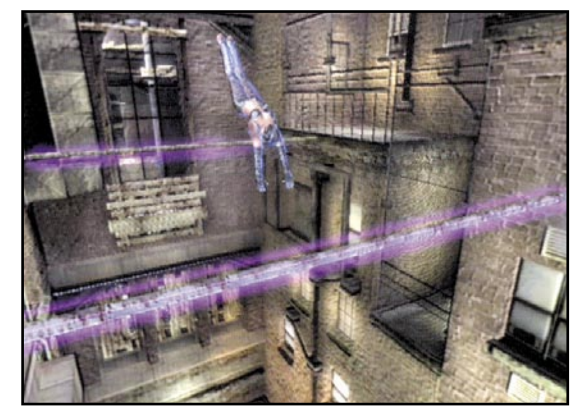
Éste es el argumento de *Catwoman*, un juego basado en la película del mismo nombre y que nos pondrá en la piel (y en las uñas) de la sensual superheroína de DC Comics.

DE NUESTRA DULCE VENGANZA nos separan 12 niveles en los que vamos a tener que usar todas las habilidades "felinas" de Catwoman, tanto las de agilidad como las de combate. Para los momentos





Catwoman es una mezcla de plataformas y acción en la que nos enfrentamos a una peligrosa corporación usando los poderes "felinos" de su protagonista.



En el juego abundan las plataformas. En ellas, Catwoman hace gala de una agilidad sin igual: balanceos con el látigo, volteretas, saltos imposibles...





de acción contamos con un montón de combos de ataque, además de poder usar el látigo. Con este arma podemos atrapar enemigos, desarmarles e incluso arrojarles objetos del escenario. Eso sí, Catwoman en el fondo es "buena", por lo que nunca eliminará a los malos. Tenemos que esperar a que huyan tras una buena "tunda" o usar elementos del escenario para librarnos de ellos (ventanas, cubos de basura, etc.). Este detalle, curioso de primeras, acaba cansando al alargar innecesariamente los combates. Además, estas peleas no ofrecen ningún reto, ya que basta con mover "como locos" el stick derecho del Dual Shock mientras pulsamos R1 para encadenar una serie de golpes imparables. Tanto, que los combates terminan resultando aburridos por lo sencillotes que resultan.

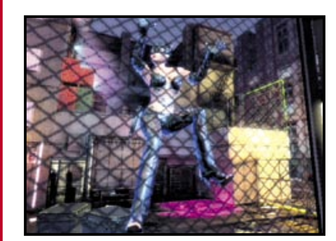
LOS ABUNDANTES SALTOS, en cambio, sí presentan dificultades. Y no es que el control sea malo, al contrario. El problema es que apenas podemos mover la cámara a nuestro alrededor, lo que nos obligará muchas veces casi a adivinar el próximo salto. Eso sí, podremos recurrir a la vista subjetiva para examinar el entorno, aunque es incómodo en mitad de una sucesión de saltos. La realidad es que nos daremos más de un "piñazo" por culpa de las cámaras, con la desesperación que eso conlleva. Menos mal que tenemos 9 vidas... Además, si obviamos el problema de las cámaras, el resto de los aspectos técnicos del juego funcionan bien, destacando el modelo de Catwoman y sus felinas animaciones.

En fin, que estamos ante un juego para fans de la película y/o de la superheroína. Para el resto hay opciones mejores.

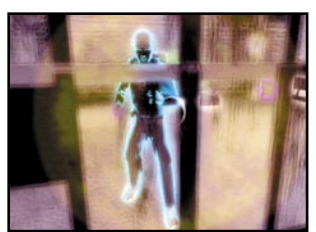
Catwoman es un sencillo cóctel de plataformas y acción que basa su atractivo en su sensual protagonista.

Armas de mujer... gato

Los poderes de Catwoman son variados: trepar, balancearse con su látigo, dar todo tipo de volteretas para alcanzar lugares imposibles, realizar combos imparables... Dominarlos es la clave para triunfar en el juego.



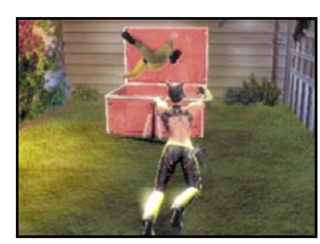
Dependiendo de la superficie, Catwoman puede trepar más o menos tiempo.



Con la visión "felina", podremos detectar enemigos y descubrir el camino a seguir.



Con el stick derecho realizaremos golpes imparables para los pobres guardias...



Para librarnos de ellos hay que lograr que huyan o encerrarles en lugares como éste.

Fiel a la película

Catwoman sigue el guión de la película. Además, en él veremos un buen modelo de Halle Berry (la protagonista del film) y de otros miembros del reparto, como Sharon Stone. Eso sí, se podría haber aprovechado mejor la licencia de la película, incluyendo por ejemplo algunas secuencias de la misma.



Al inicio del juego descubrimos cómo la tímida Patience Phillips se convierte en la provocadora Catwoman.



La pelea entre Catwoman (Halle Berry) y Laurel Hedare (Sharon Stone) es muy sensual. ¿Será igual en el cine?

FICHA TÉCNICA

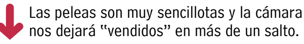
Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (242 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 7



↑ Todo lo que rodea a la protagonista: sus habilidades, su apariencia, sus animaciones...

↓ Las peleas son muy sencillotas y la cámara nos dejará "vendidos" en más de un salto.

Una buena adaptación del film que, mezclando plataformas y acción, ofrece un desarrollo entretenido pero sin emocionar. Para fans de la gatita.



Compañía **Empire** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Mashed

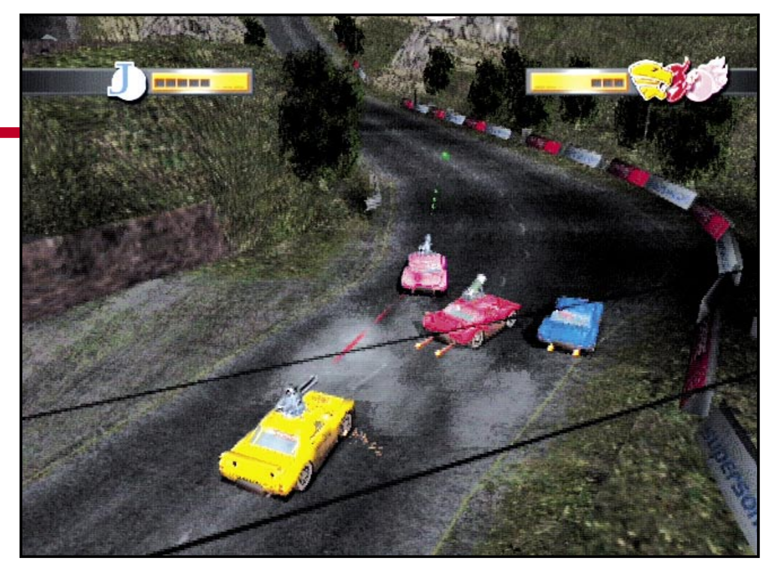
Cuatro en la carretera

Si suspiras por organizar partidas multitudinarias, ¿qué te parece un juego de velocidad para 4 jugadores que viene acompañado de un Multitap y un mando?

Pocas cosas resultan tan divertidas como una reunión de amigos alrededor de una PS2... siempre que tengamos el juego adecuado, claro. Este es el caso de *Mashed*, un nuevo arcade de velocidad que, aunque puede jugarse en solitario, está pensado para ofrecer inolvidables partidas para cuatro jugadores simultáneos. Y para potenciar esta faceta, el juego se vende conjunta e inseparablemente con un Multitap y un mando al precio de una novedad normal. En *Mashed*, los deportivos y turismos que conducimos aparecen "pequeñitos" en pantalla, ya que una cámara elevada nos muestra una amplia vista del circuito y los cuatro coches. En las partidas multijugador el objetivo es dejar atrás a los rivales para eliminarlos "sacándolos" de la pantalla. Una tarea en la que nos ayudan ítems como misiles o barriles de aceite y nuestra picardía para hacer chocar o tirar por precipicios...



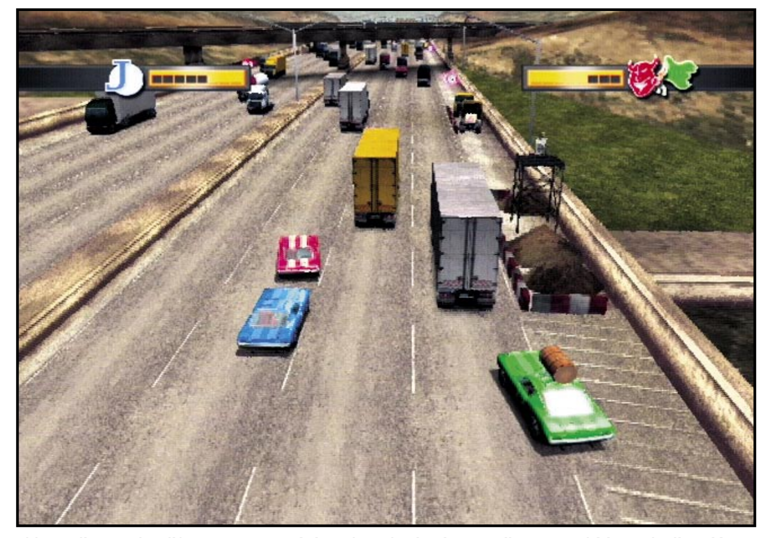
ESTE PLANTEAMIENTO TAN ARCADE SE PLASMA en un control muy sencillo y preciso. Además, los 13 circuitos, que destacan por su variedad y buen diseño, contribuyen a que el ritmo de juego sea endiablado y los piques entre los jugadores constantes. Eso sí, a pesar de lo divertido que resulta, los gráficos de *Mashed* son mejorables, con modelos de los coches y escenarios sencillísimos, a años luz de los mejores arcades de coches para PS2. Pero valorando en su conjunto el "pack" (el Multitap y el mando), *Mashed* es una magnífica oportunidad para descubrir lo divertido que puede llegar a ser jugar en compañía.



Mashed ofrece partidas para 4 jugadores en las que todo está permitido para acabar con los rivales.



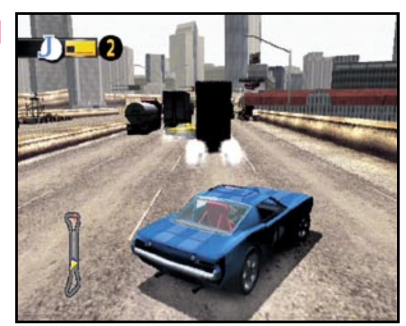




El buen diseño y las diferentes características de cada circuito contribuyen muchísimo a la diversión.

A solas con *Mashed*

En el modo para un jugador afrontamos carreras normales, desafíos con la mecánica de las partidas multijugador y hasta persecuciones y combates con helicópteros (a los que atacamos con el armamento de los ítems). Superar estos retos nos permite ir desbloqueando circuitos y vehículos para las partidas multijugador.



En algunos retos, la cámara adopta una perspectiva trasera como la de cualquier juego de velocidad.



Tendremos que ganar carreras, perseguir a otros coches y hasta combatir con helicópteros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (257 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

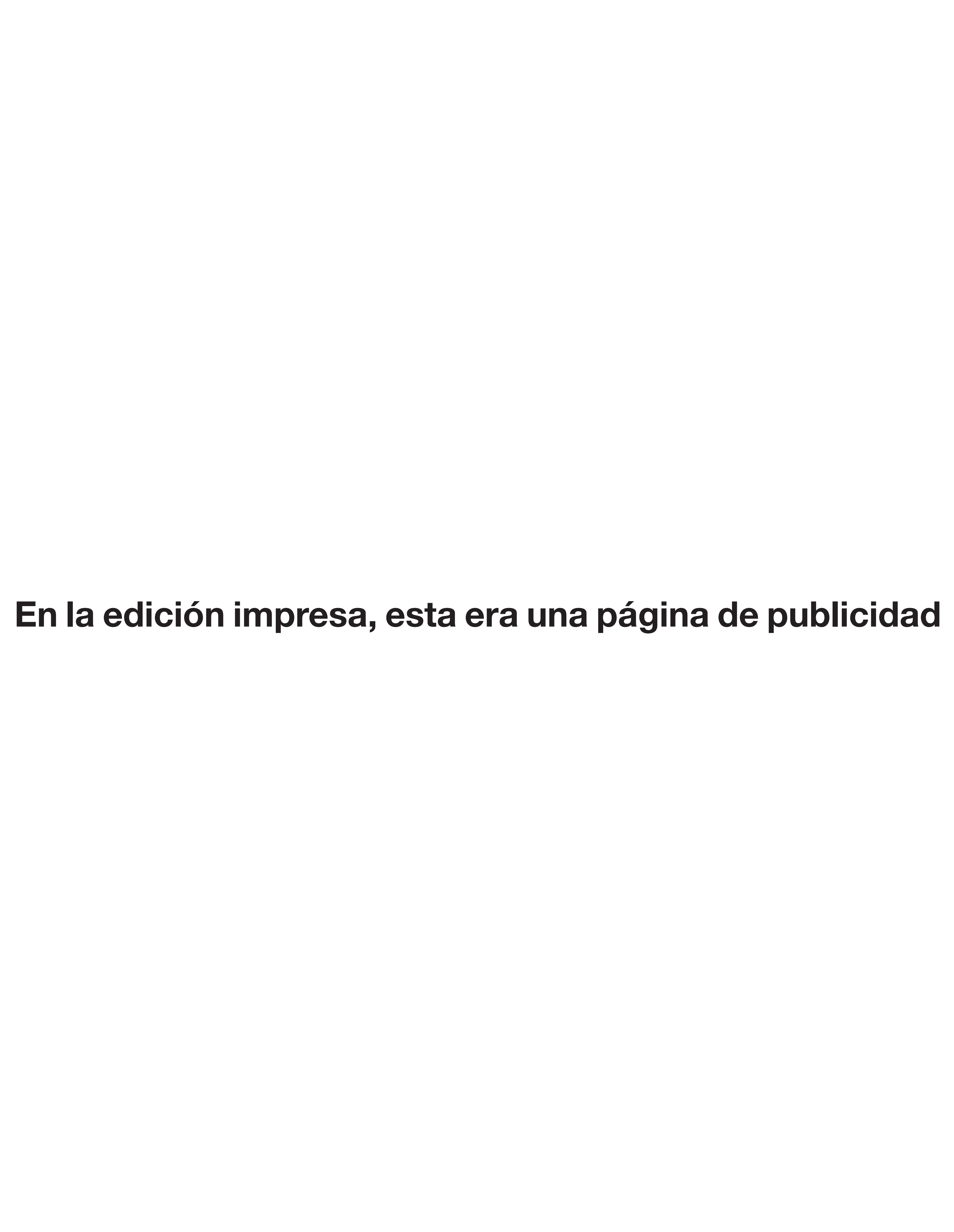
Gráficos 6 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Lo divertido que es y el ajustado precio del "pack", que incluye un Multitap y un mando.

↓ Aunque no afecta a la jugabilidad, sus gráficos no están a la altura del potencial de PS2.

Velocidad y diversión multijugador en estado puro y a un precio excelente... Es tan divertido que te olvidarás de sus "pobres" gráficos.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

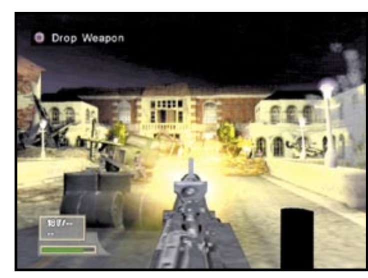
16+ Compañía **Acclaim** | Género **Acción** | Precio **59.95 € (9.975 ptas.)**

Combat Elite. WWII Paratroopers

Conviértete en un héroe de la Segunda Guerra Mundial

¿Tienes el valor suficiente para enfrentarte tú solo al ejército nazi? Si te flaquean las piernas siempre puedes "enrolar" a un amigo para que te eche un cable...





Los intensos combates de la II Guerra Mundial siguen probando fortuna en distintos géneros, esta vez en un juego de acción en tercera persona con perspectiva aérea. Así, *Paratroopers* nos pone en la piel de un soldado americano que debe cumplir todo tipo de misiones, como desactivar bombas, eliminar objetivos enemigos...



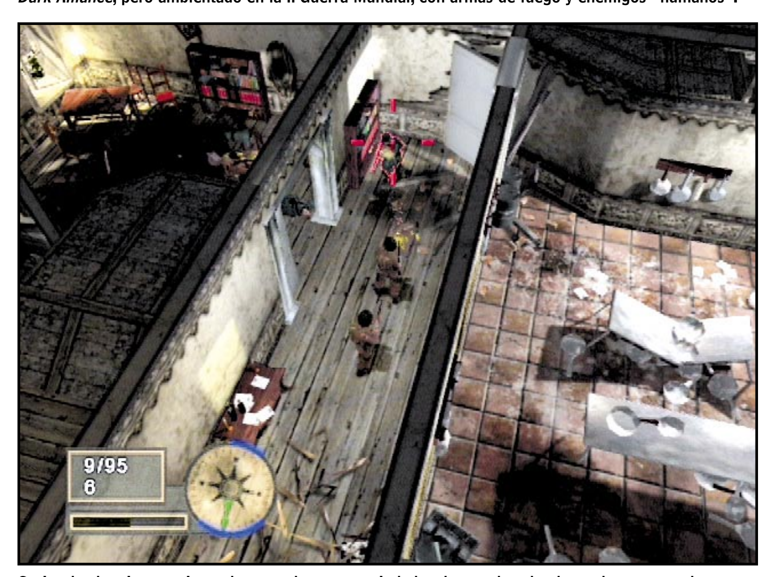
EN EL CAMPO DE BATALLA nos aguardan cientos de soldados nazis muy inteligentes, a los que tendremos que abatir haciendo uso de un amplio arsenal real y utilizando en nuestro favor algunos elementos del escenario, ya sea para parapetarnos de los disparos enemigos o para conseguir una posición de disparo ventajosa. No obstante, y pese a las pinceladas de infiltración de algunas misiones, en el fondo se trata de un juego de acción pura y dura que resulta mucho más divertido jugando con un amigo.

Este desarrollo, que viene a ser una copia de *Baldur's Gate*, está acompañado por unos buenos apartados gráfico y sonoro, en el que destaca, por encima de todo, la música.

Por desgracia no todo son alabanzas, ya que su mayor defecto es la mala gestión de la cámara: a menudo los soldados quedan fuera de nuestra vista y no sabemos de dónde vienen los tiros. Aún así, este fallo no empaña su capacidad para divertir jugando con un amigo.



Por hacer un símil rápido, *Paratroopers* sigue el estilo de juego de títulos como los dos *Baldur's Gate Dark Alliance*, pero ambientado en la II Guerra Mundial, con armas de fuego y enemigos "humanos".



Casi todos los tiroteos tienen lugar en bosques o ciudades devastadas, donde tendremos que derrotar al ejército alemán solos o en compañía de un amigo (sin duda, el aspecto más divertido del juego).

¡Rol en la Guerra!

Como en la saga *Baldur's Gate*, a medida que superamos las misiones o ciertas situaciones obtenemos una serie de puntos de experiencia en combate, que podemos canjear por un amplio abanico de habilidades, como por ejemplo, mejor puntería con el rifle. Todas estas habilidades harán que nuestro progreso sea más sencillo.



Si cumplimos ciertos objetivos y superamos las misiones, conseguiremos punto de experiencia...



... que son imprescindibles para mejorar la habilidad de nuestro soldado como las armas, su salud, etc.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



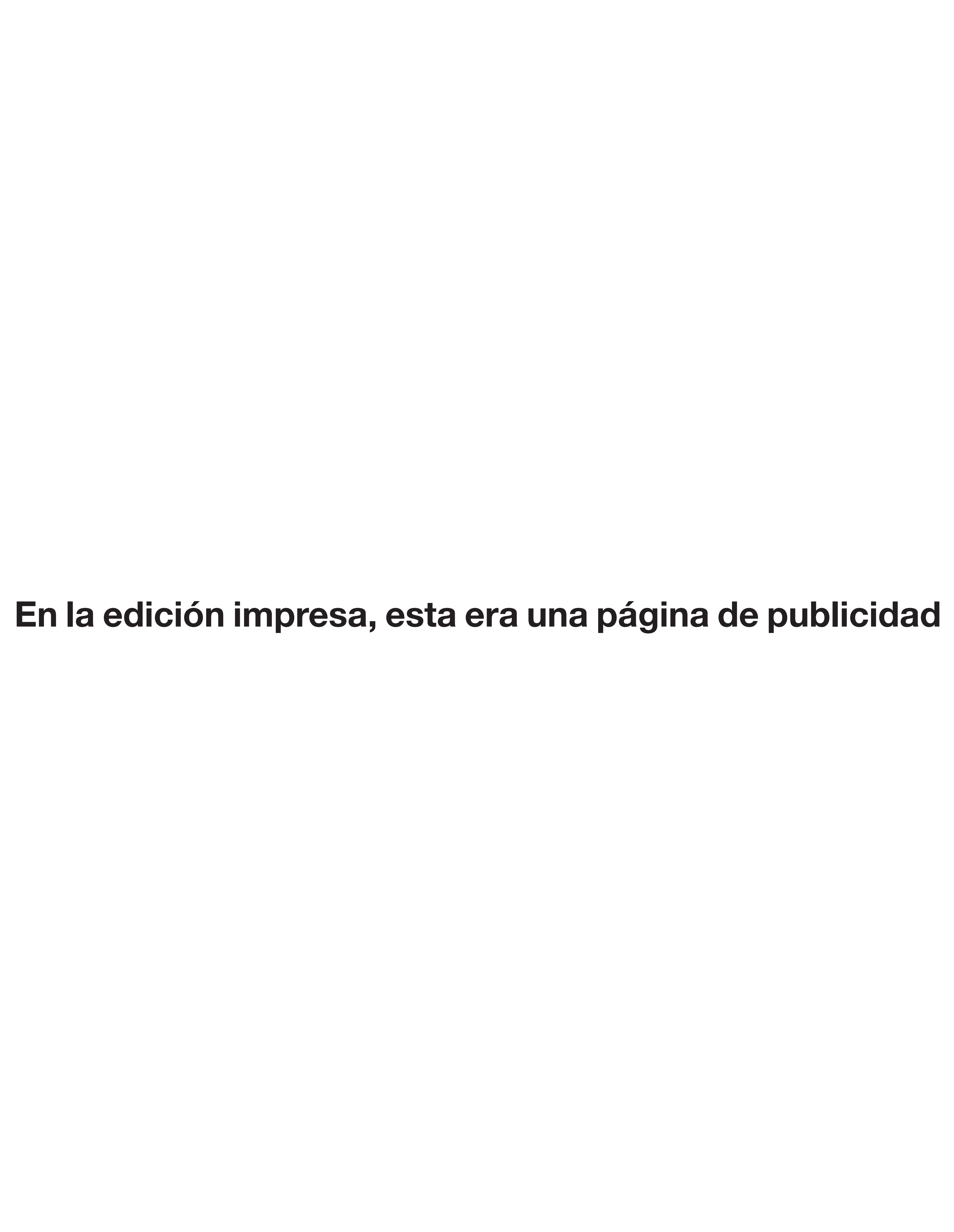
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ La mezcla de acción pura y dura (de corte clásico) con los ligeros toques de estrategia.

↓ La jugabilidad se ve mermada por los serios problemas con la cámara de juego.

Un nuevo y entretenido enfoque para los juegos de acción bélica, ideal sobre todo para los que busquen diversión en compañía.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **SCI** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Richard Burns Rally

Una durísima prueba contra el cronómetro

Si te apasiona el rally y no te "arrugas" ante los retos más exigentes, atrévete con *Richard Burns Rally*. En él sólo los pilotos más expertos alcanzarán la victoria...

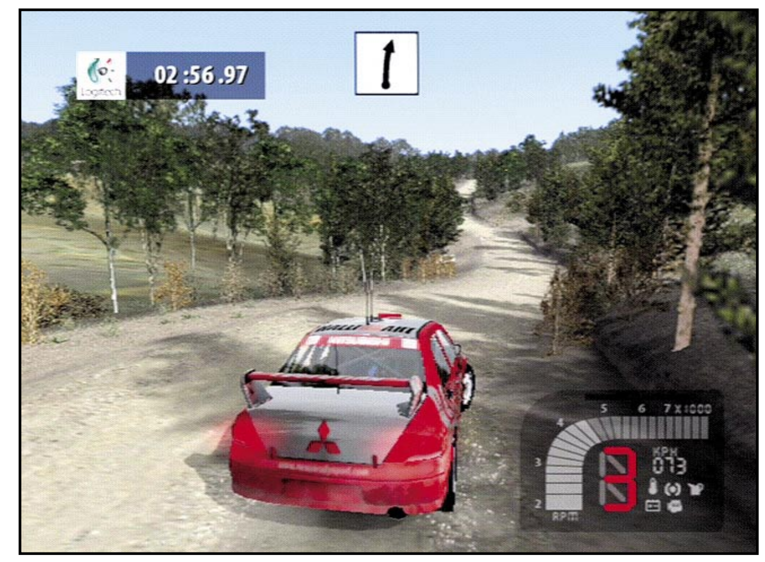




La compañía SCI nos sorprende con un simulador de rally que busca el realismo tanto en la conducción como en la parcela visual. En *Richard Burns Rally* competimos contra el cronómetro al volante de uno de los siete modelos reales disponibles: Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer, etc. De la victoria nos separan 6 enormes rallies, con hasta 7 etapas en cada uno, aunque también podemos disfrutarlos sueltos, competir contra el mismísimo Richard Burns o aprender todos los secretos de la conducción en la Escuela de Rally.

A la hora de conducir descubrimos que, como en todo buen simulador, el control es exigente y aunque los coches responden bien a nuestras órdenes, "pesan" poco. Por ello el más mínimo error puede hacernos volcar, haciéndonos perder unos segundos preciosos y "arruinando" la etapa...

EL APARTADO GRÁFICO, por su parte, cumple con creces. Aunque el modelado de los vehículos es mejorable, gozan de buenos reflejos y sus deformaciones al chocar son correctas. Y los tramos están muy bien construidos, alcanzando algunos un nivel de detalle más que aceptable. En fin que *RBR* es, pese a su considerable dificultad, una buena opción dentro de este género, aunque por debajo de los *WRC* y de la serie *Colin McRae*.



Richard Burns Rally **es un simulador con un atractivo apartado visual. Los coches (todos ellos reales) lucen un correcto modelado y la recreación de los distintos entornos (nieve, bosque...) está lograda.**



Como en todo simulador, el control es exigente. El problema es que los coches tienen una tendencia a volcar a la mínima un tanto exagerada, lo que aumenta la dificultad de ganar en los distintos tramos.

Escuela de pilotos

Dado el exigente control de los coches y que un mínimo choque puede hacernos perder la etapa, en *RBR* hay que realizar una conducción casi perfecta. Para aprender a pilotar sin fallos está la Escuela de Rally. Tras superar sus 17 pruebas, nos habremos acostumbrado al control y seguro que tenemos muchas más posibilidades de ganar.



En las 17 pruebas se tocan todos los aspectos de la conducción de rally: derrapajes, frenadas, etc.



Cuando superemos todas las pruebas, el control no tendrá secretos para nosotros. Aun así, *RBR* es difícil.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Pretende ser realista en lo visual y a la hora de conducir y lo consigue en líneas generales.

↓ El poco peso de los coches y su tendencia a volcar puede desanimar a los pilotos novatos.

Un simulador de rally realista y técnicamente sólido. Es una buena opción, pero dada su dificultad lo disfrutarán más los pilotos expertos. **7**

Compañía **EA Games** | Género **Acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Samurai Warriors

El destino de Japón en tu espada





Los seguidores de la popular saga *Dynasty Warriors* están de enhorabuena, ya que sus creadores han mantenido el mismo espíritu en su nuevo beat'em up, ambientado en el Japón Feudal. En esta ocasión podemos elegir a nuestro guerrero entre 15 personajes, como un ninja o un samurái, sin contar los que podemos crear nosotros, para acto seguido enfrentarnos cuerpo a cuerpo con cientos de soldados en enormes escenarios. La acción está asegurada en sus múltiples modos de juego (Historia, Challenge...), que se disfrutan desde el primer momento gracias a su sencillo control, con el que podemos hacer todo tipo de ataques y técnicas especiales. Y aunque jugar en solitario es divertido, *Samurai Warriors* resulta más divertido en su modo para dos jugadores a pantalla partida, aunque eso sí, la "niebla" afea un poco el resultado final. Este defecto contrasta con el buen acabado general: gran cantidad de enemigos en pantalla, escenarios más trabajados y sin niebla en el modo para un jugador... Si te gusta la acción directa, estás ante una excelente opción.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (309 Kb) • Dual Shock 2

Un título ideal para los amantes de la acción, tanto por sus trepidantes combates como por las múltiples opciones de juego y duración. **8**



Samurai Warriors **es un frenético beat´em up en el que nos enfrentamos a centenares de enemigos.**



En el modo Historia debemos superar misiones con pequeños objetivos y aprendemos nuevos ataques.

Compañía **Capcom** | Género **Velocidad** | Precio **44,95 € (7.495 ptas.)**

Riding Spirits 2



El control y su dificultad son el mayor reto para disfrutar de sus más de 300 motos distintas.



La secuela del que aspira a ser el *Gran Turismo* de los juegos de motos incluye 330 motos reales de marcas japonesas y europeas y de cilindradas entre 250 y más de 1000 cc. Presenta multitud de competiciones, en las que podemos ganar dinero para comprar nuevas motos o mejorar su mecánica, pero por desgracia, su apartado gráfico es muy simple y el control un tanto duro. Todo esto da al traste con muchas de sus posibilidades, aunque sus infinitas opciones guardan muchas horas de entretenimiento para los "moteros" que tengan paciencia.

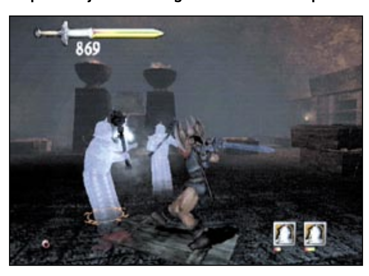
Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (92 Kb) • Dual Shock 2

Un simulador lleno de posibilidades, pero que no consigue resultar brillante por culpa de su duro control y sus mejorables gráficos. **7**

Compañía **TDK** | Género **Acción** | Precio **54,95 € (9.140 ptas.)**

Conan

Lo mejor de *Conan* es la ambientación, muy fiel al personaje. Pero los gráficos... no acompañan.



La aldea de Conan ha sido devastada y el bárbaro no parará hasta vengarse. Con él recorreremos todo el mundo Hyborio, acabando con los malvados guerreros y hechiceros que encontremos bajo una ambientación muy fiel al personaje. Además, podremos coger todo tipo de armas y aprender nuevos combos, lo que hace que las peleas sean entretenidas. Es una pena que el control sea algo tosco y que gráficamente sea bastante pobre, porque el juego tiene detalles que encantarán a los fans de este personaje, que son los que sin duda más disfrutarán con *Conan*.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (342 Kb) • Dual Shock 2

Si perdonas sus defectos técnicos, encontrarás una aventura de acción divertida y fiel al personaje. Si eres fan de Conan, dale una oportunidad. **6**

3+ Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Pro Evolution Soccer 3

Fútbol "galáctico" a un precio nada astronómico

Ya puedes conseguir el simulador de fútbol más realista y emocionante del mercado a un precio sencillamente irresistible. ¿Te lo vas a perder?





La tercera entrega de la serie *Pro Evolution Soccer* ofrece los partidos de fútbol más intensos, realistas y emocionantes de todo el catálogo. Y lo consigue a base de explotar una vez más su mejor baza: su alucinante sistema de juego. Con él podemos hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra con la pelota en los pies. Eso sí, llegar a dominarlo no es sencillo, pero os aseguramos que merece la pena el tiempo y el esfuerzo. Si a este excelente sistema de control le sumamos algunas de las novedades de esta entrega, como la aplicación de la ley de la ventaja, descubriremos que *PES3* es la experiencia de juego que más se acerca al fútbol tal y como es.

TANTA FIDELIDAD A LA HORA DE JUGAR debe corresponderse un idéntico nivel de realismo en lo visual. Y en esto *PES3* también sabe engancharnos. Desde las animaciones de los jugadores hasta detalles como la textura del césped, todo está cuidado para que los partidos nos entren por los ojos.

El aspecto más cuestionable de *PES3* es su relativa pobreza en cuanto a opciones (sobre todo comparándolo con los *FIFA*) y que sus equipos no son reales. Pero esto queda sobradamente compensado por su alucinante sistema de juego. Y es que cuando el balón está rodando ningún otro juego ofrece tanta emoción y realismo como *PES3*. Si aún no lo tienes, ésta es tu oportunidad.



Los partidos de *PES3* son "mágicos". Son tan realistas que en ellos todo puede pasar, lo que se traduce en diversión pura y dura, sobre todo jugando con amigos. Eso sí, su control requiere mucha práctica.



PES3 ofrece más de 60 selecciones nacionales y 64 clubes no reales. Una cifra suficiente, aunque algo escasa si lo comparamos con las "mareantes" cifras de opciones que traen juegos como *FIFA 2004*.

Novedades y mejoras

Además de las "típicas" Copas de selecciones nacionales, *PES3* ofrece modos de juego mejorados (como el Entrenamiento o la Liga Master), una Tienda para comprar extras y 24 clubes nuevos, que se suman a los 40 ya existentes y a sus más de 60 selecciones. Sigue muy lejos de los *FIFA* en cuanto a cantidad de opciones, pero cada año mejora algo en este aspecto.



Una de las novedades de *PES3* es la Tienda, en la que podremos comprar extras como jugadores históricos.



Y no nos olvidamos de las novedades jugables, como la aplicación de la ley de la ventaja.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-8**



Gráficos 9 | Sonido 7 | Diversión 10
Duración 9 | Calidad/Precio 10

- Su alucinante sistema de juego, gracias al cual participamos en los partidos más realistas.
- Tiene menos opciones y licencias que otros juegos de la "competencia", como *FIFA*.

Pese a sus escasas opciones, *PES3* es el simulador de fútbol más realista y cautivador. Si amas este deporte no te lo pierdas. Y menos a este precio.



12+ Compañía **SCI** | Género **Plataformas/Acción** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Futurama

El futuro está loco, loco, loco...





La serie de animación "Futurama", también obra del genial creador de "Los Simpsons", inspiró una entretenida aventura en tercera persona que mezcla acción, saltos y puzzles. Dependiendo de la fase controlamos al humano Fry (experto en el uso de armas láser), al robot Bender (que derriba a sus enemigos con sus brazos mecánicos) y a la valiente cíclope Leela (la mejor resolviendo puzzles y repartiendo "estopa" a base de artes marciales). Y todos comparten la capacidad de salto necesaria para superar zonas de plataformas. El desarrollo también incluye minijuegos, como una delirante carrera controlando al alien Dr. Zoidber.

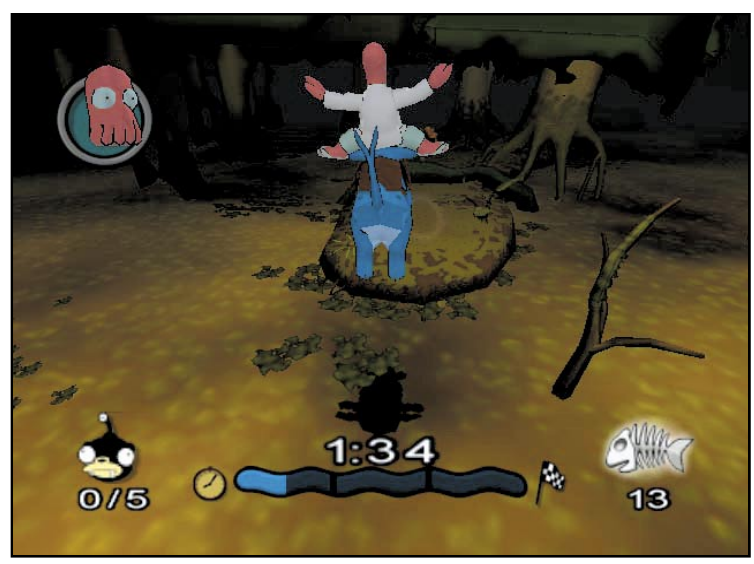
Este alocado ritmo de juego viene acompañado por unos gráficos "Cel Shading" que reflejan a la perfección la estética de la serie, divertidísimos vídeos en los que se desarrollo el argumento (pensados como un capítulo más de la serie) y los toques de humor irreverente en los escenarios y los personajes secundarios. Así que estamos ante una divertida aventura que no desmerece a la serie de TV.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (62 Kb) • Dual Shock 2

Una divertida mezcla de acción, saltos, puzzles y minijuegos que calca las alocadas aventuras y el genial humor de la serie de TV. **8**



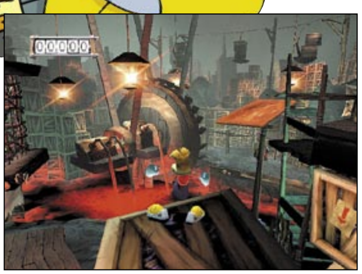
Fry, Leela y Bender son los protagonistas principales del un juego que tiene un aspecto idéntico al de los dibujos animados gracias a la técnica "Cel Shading". Además, también conserva su ácido humor.



El desarrollo mezcla acción, plataformas y hasta puzzles. Y también hay minijuegos muy divertidos, como éste en el que controlamos al Dr. Zoidberg en una emocionante carrera contra el reloj.

3+ Compañía **UbiSoft** | Género **Plataformas** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Rayman 3



Rayman protagoniza un plataformas clásico, genial tanto en técnica como en diversión.



Todo un veterano como Rayman volvió con un plataformas de desarrollo lineal y exhibiendo nuevos superpoderes, como balancearse entre plataformas, usar un "gorro-helicóptero" o disparar misiles. Unas habilidades indispensables para superar fases que mezclan con gran maestría acción, puzzles, exploración, minijuegos, jefes finales y muchos, muchos saltos. Y al variado desarrollo hay que añadir un control de fábula, una gran brillantez técnica y un genial sentido del humor, que redondean un plataformas de corte clásico muy divertido que hará disfrutar a pequeños y mayores por igual.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (72 Kb) • Dual Shock 2

Un gran plataformas en el que control, gráficos, desarrollo y sentido del humor se unen para hacernos pasar ratos formidables. **8**

18+ Compañía **Activision** | Género **Aventura/Acción** | Precio **29,95 € (4.495 ptas.)**

Tenchu 3: La Ira del Cielo



Convertidos en ninjas, debemos demostrar capacidad para el sigilo y la infiltración.



Los ninjas Rikimaru y Ayame se infiltraron en PS2 para superar misiones ambientadas en el Japón feudal, recurriendo al sigilo y eliminando a sus enemigos por la espalda. Sólo cuando es necesario se enzarzan en combate directo y usan pociones de invisibilidad o bombas de humo para huir. El desarrollo difiere si jugamos con Ayame o con Rikimaru, y además hay un personaje secreto con seis misiones exclusivas y un modo para dos jugadores a pantalla partida. Sólo falla el apartado gráfico, algo irregular, pero la ambientación y el interesante desarrollo de la aventura lo compensan.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (38 Kb) • Dual Shock 2

A pesar de sus mejorables gráficos, *Tenchu 3* ofrece un buen desarrollo basado en el sigilo, arropado con todo el misterio del Japón feudal. 

Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, pero USB y no funciona con todos los juegos.


3 **P99 D2**
Fabricante: **Logic 3 · 34,90 €**
Menos precisa, pero con más extras: pedal y vibración, USB, retroceso...

Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **LARA CROFT GAMEPAD**
Fabricante: **Naki· 19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controles.


2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **DRIVING FORCE**
Fabricante: **Logitech · 100 €**
Un excelente volante con Force Feedback y USB y a buen precio.


3 **SPEEDSTER 3**
Fabricante: **Fanatec · 79,95 €**
Un buen volante con una gran relación calidad precio. No es USB.

Altavoces


1 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.


2 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.


3 **5.1 SOUND SYSTEM**
Fab.: **Thrustmaster · 249 €**
Un "Home Cinema" muy potente y a un precio muy interesante.

Rimax Wireless Speakers

Un equipo estéreo sin cables de por medio

■ **Equipo estéreo** ■ **PS2/PSOne** ■ Precio: **49,95 €** ■ Distribuidor: **Grupo CDW (Rimax)** ■ Tel.: **902 33 22 66**

Siempre lo habíamos soñado. Un equipo de sonido sin cables. Lástima que no sea oro todo lo que reluce…
■ **CONECTIVIDAD.** Bastante simple, la típica en los equipos estéreo y no incluye todos los cables y adaptadores que serían deseables, lo que limita bastante.
■ **POTENCIA.** Escasa y más teniendo en cuenta que no tienen subwoofer. Basta para una habitación pequeña, pero sacrificando calidad en las bajas y altas frecuencias. Muy inferior a la mayoría.
■ **AMPLIFICADOR.** No incluye uno independiente, aunque podremos activar un refuerzo para los graves y regular el volumen de cada altavoz por separado. Su mayor atractivo es la falta de cables entre el receptor conectado a la consola y los altavoces, ya que la conexión se realiza mediante radiofrecuencia (hasta 100 m.). Podemos usar tanto adaptadores de corriente como pilas (duran poco).
■ **ACABADO Y MATERIALES.** Los altavoces son de un plástico bastante endeble. Eso sí, el receptor es muy "chulo". Incluye unas precisas instrucciones.

Pese al atractivo de no tener cables, estos altavoces no cumplen con el requisito de calidad de sonido.

■ CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta sus prestaciones y que al final usaremos cables para enchufar los altavoces a la corriente (las pilas no son una buena opción), vemos que hay en el mercado opciones mucho mejores. Una lástima, la idea era buena.

■ **VALORACIÓN**:  **R**

Pistola Láser 100 Hz

Sin muchos alardes, pero asequible

■ **Pistola** ■ **PS2/PSOne** ■ Precio: **30 €** ■ Distribuidor: **Hypnosis Proyect Desing** ■ Tel.: **93 442 60 65**

Hay pistolas y pistolas, y a esta la agruparíamos entre las que ofrecen poco, pero por poco dinero.
■ **PRECISIÓN.** No es de las mejores, pero tampoco sufriréis demasiado en los disparos ajustados. Notable.
■ **CONECTOR Y COMPATIBILIDAD.** Va equipada con conector USB y estándar, por lo que garantiza compatibilidad con todos los juegos del genero. Con un interruptor cambiamos entre los distintos tipos. Además, es compatible con las TV de 100 Hz, algo que alegrará a muchos.
■ **EXTRAS.** Incluye una cruceta digital en la parte de atrás bastante cómoda y un puntero láser regulable que es bastante inútil. Además, "rebota" ligeramente en la pantalla y puede ir directo a los ojos. No es que sea peligroso, pero mosquea y despista (se puede desconectar). Nada de pedales, martilleo ni disparo automático.
■ **ACABADO.** La sensación que dan los plásticos es bastante mala y además el peso tampoco es muy adecuado, resulta demasiado ligera.
El gatillo suena "raro" y su recorrido es bastante tosco en comparación con otras pistolas. No incluye adaptador G-con y las instrucciones se reducen a tres frases.

Una pistola básica, con pocos extras, pero calidad suficiente y a buen precio.

■ CONCLUSIONES

Una pistola indicada para los que no buscan sofisticación extrema, sólo algo que "dispare". Su precio resulta extremadamente competitivo, pero ofrece muy poco en comparación a sus rivales.

■ **VALORACIÓN**:  **B**

Top Drive GT4

Para pilotos con mucha clase

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **49,95 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

La última versión de un clásico, que mejora en casi todo a las anteriores.

■ **ANCLAJE.** Sólo podremos sujetarlo con las ventosas de la base. Un método insuficiente en cuanto nos entusiasmamos.

■ **ERGONOMÍA.** Una de sus mejores bazas. El volante (una delicia), sus botones principales y los pedales son comodísimos. Sólo los botones secundarios y la cruceta resultan algo inaccesible.

■ **SENSIBILIDAD.** Podremos elegir entre tres niveles. No posee el tacto de los mejores, pero no anda lejos.

■ **PEDALES.** Suaves, analógicos y sobre una buena base que no se escurre.



Su atractivo diseño es una de sus principales bazas.

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Es compatible con PS2, PSone y Xbox. Funciona en modo digital y analógico y permite relocalizar las funciones de cada botón. Dispone de palanca y manetas F1.

■ **VIBRACIÓN.** La parte más floja. Apenas notaremos un leve ronroneo.

■ **ACABADO.** Excelente. Tanto los plásticos como la abundante goma le imprimen un toque de solidez y buen gusto que no tenía la versión anterior. Mención especial para la palanca de cambio.

CONCLUSIONES

Un buen volante para los que pasen del Force Feedback, a pesar del algunos defectillos. Definitivamente, el mejor de la serie de Logic 3.

■ **VALORACIÓN**: 

Rimax Virtual Vision

Una gafas para jugar sin monitores

■ **Visor portátil** ■ **PS2/PSOne** ■ **159 €** ■ Distribuidor: **Grupo CDW (Rimax)** ■ Tel.: **902 33 22 66**

Si quieres jugar y ver películas sin usar un monitor aquí tienes una atractiva y original propuesta, además a un precio muy asequible.

■ **ERGONOMÍA.** Las gafas son ligeras, pero la forma en la que se adaptan a la cara no es la mejor. Más de uno tendrá que estar toqueteándolas continuamente.

Unas atractivas gafas para prescindir de teles y monitores, aunque de resolución no muy alta.

■ **INSTALACIÓN.** El escaso cableado que incluyen y las parcas instrucciones hace que conectarlas no sea tan fácil como debería, sobre todo al principio.

■ **CALIDAD VIDEO/AUDIO.** Las pantallas LCD no proporcionan mucha resolución y en juegos detallados y películas la pérdida de calidad es notoria. Además los textos pequeños son difíciles de leer. El audio brilla a mejor nivel.

■ **ACABADO.** Los materiales son de buena calidad y el diseño es acertado.

CONCLUSIONES

Si necesitas un equipo de "visionado" portátil a toda costa es una buena opción. Comparado con otras gafas resultan mucho más baratas, aunque la calidad de imagen es también inferior. Ideal para los muy "necesitados".

■ **VALORACIÓN**: 





Bolsa Transporte

PS2 • 19,95 €
Aplisoft (93 589 49 69)

■ **VALORACIÓN**: 

Si te gusta llevarte tu PS2 de viaje, atento a este maletín. Está fabricado con materiales resistentes al agua y pensado para que la consola no sufra con los golpes. Tiene espacio para todos los cables, 4 mandos y 8 juegos, e incluye asa y cinta para colgar al hombro. Sin embargo, lo mejor es que podemos conectarla sin necesidad de sacarla de la bolsa, gracias a las aperturas especiales. Una buena idea y además de calidad.



Spiderpad Minicon

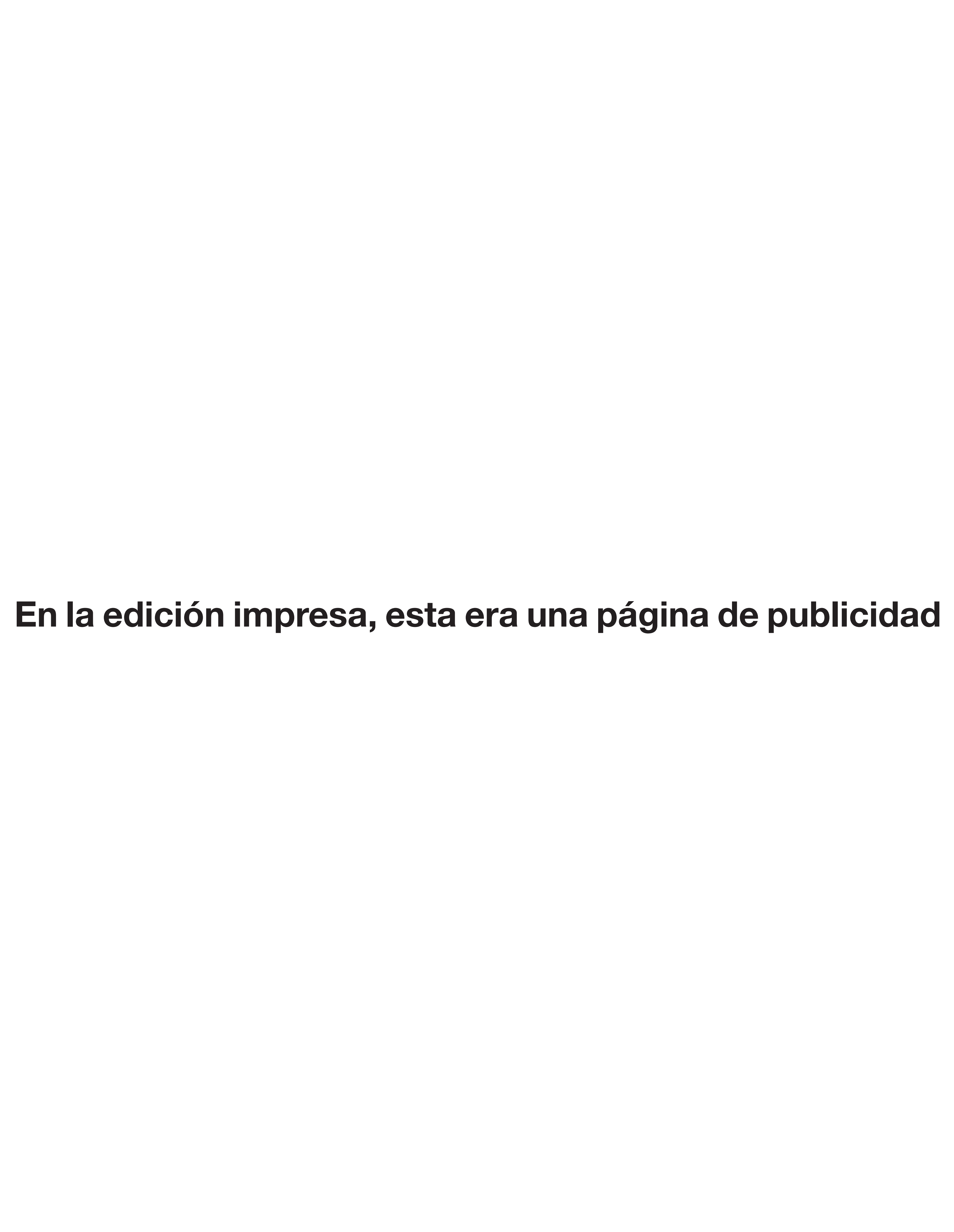
PS2/PSOne • 19,95 €
H. de Nostromo (Naki)

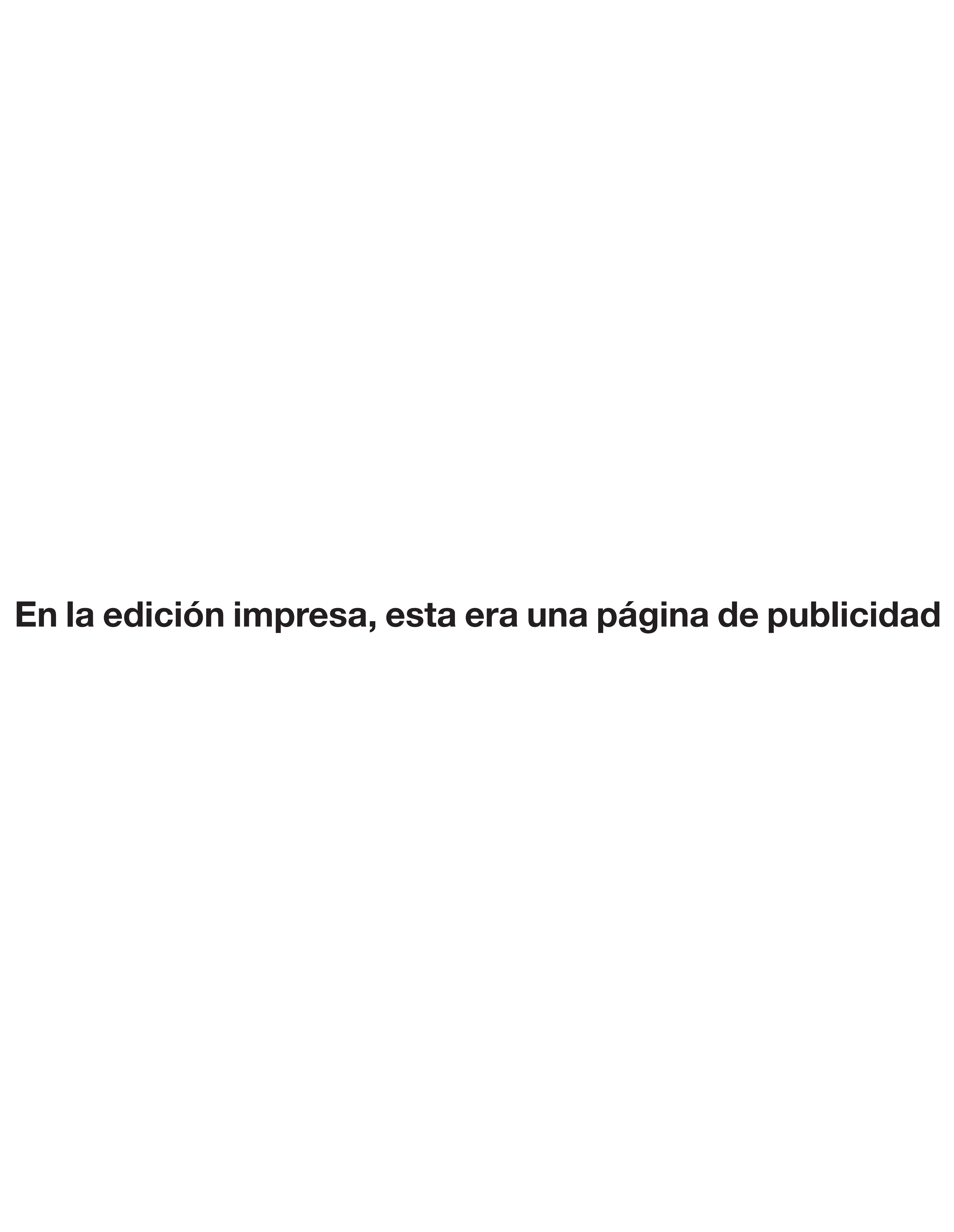
■ **VALORACIÓN**: B

Si a los peques de la casa les quedan grandes los pads habituales ahora puedes comprarles este atractivo Spiderpad, que gracias a su pequeño tamaño se adapta a sus manitas.

En cuanto a sus características, la cruceta es algo brusca y poco precisa y los sticks un pelín duros. Todos los botones, correctos en general, son analógicos. La vibración es menos intensa de lo habitual, teniendo en cuenta a los niños.

En resumen, una excelente opción para los más pequeños de casa, aunque los jugadores más crecliditos echarán en falta algunos detalles... y más tamaño.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores espías de PS2

DE PROFESIÓN: AGENTE SECRETO

Los espías más astutos del mundo se han "infiltrado" en PS2 para averiguar quién es el más habilidoso como agente secreto. Todos ellos tienen sus propias armas y habilidades pero... ¿son suficientes para alzarse con el título al mejor juego de sigilo y espionaje? Para salir de dudas, hemos realizado una exhaustiva comparativa donde analizamos las virtudes y defectos de estos seis geniales juegos de espías.

LOS 6 JUEGOS A EXAMEN

- → 007 Todo o Nada
- → Alias
- → Metal Gear Solid 2
- → Mission Impossible: Operation Surma
- → Splinter Cell
- → Splinter Cell Pandora Tomorrow

007 Todo o Nada

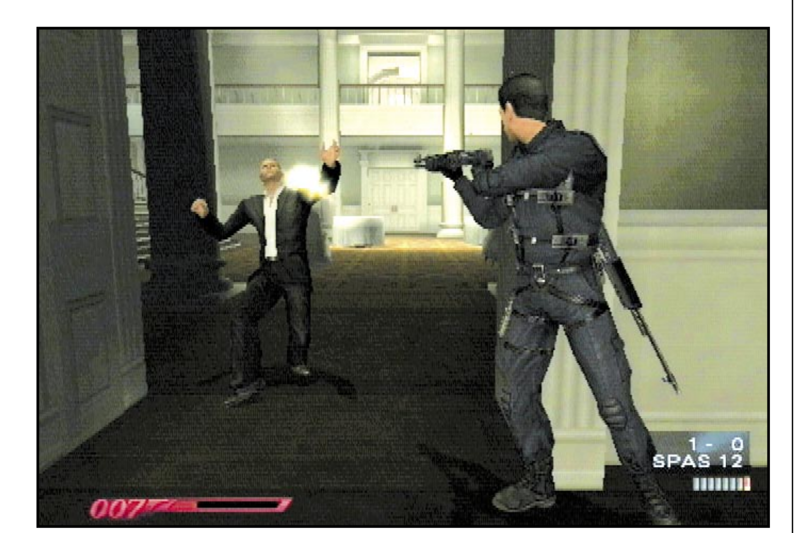
Con licencia para espiar

Compañía: **EA Games** | Precio: **62,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (49 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Adaptador de Ethernet
				

Valoración Gráficos: **E** Diversión: **E** Global: **E**



El agente secreto más famoso del cine protagoniza una excelente aventura de acción que tiene todos los "ingredientes" de las películas de 007: acción trepidante, veloces persecuciones, "chicas Bond"...

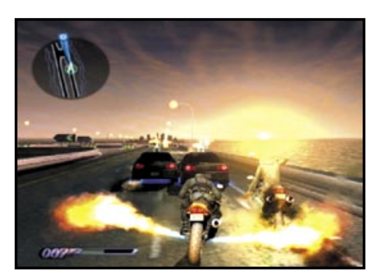
■ **DESARROLLO DEL JUEGO.** Entre las casi 30 misiones se alternan frenéticos niveles de conducción con otros de acción en tercera persona en los que encontraremos tiroteos, peleas cuerpo a cuerpo y un montón de situaciones imposibles de las que sólo Bond podría escapar. Como veis, el desarrollo conserva toda la esencia de las películas de 007, aunque el genial argumento del juego no se basa en ninguna.

■ **CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO.** Además de poder utilizar diferentes armas y los inventos de Q, contamos con el útil "sentido Bond" que nos permite pausar la acción y estudiar los escenarios en busca de pistas. Y eso sin olvidar las misiones que nos permiten elegir entre varios caminos o el modo Multijugador, donde podemos disfrutar misiones cooperativas o peleas entre 4 jugadores.

■ **APARTADO TÉCNICO.** Tanto escenarios como personajes, a los que prestan su imagen actores reales como Pierce Brosnan o Willem Dafoe, están recreados a las mil maravillas. A este buen hacer gráfico hay que añadir una fabulosa sensación de velocidad en los niveles de conducción, unos escenarios muy bien diseñados y una banda sonora de lujo. Vamos, que lo tiene todo para encandilar a los fans de la acción.



Toda la acción de las películas de Bond se condensa en este juego: tiroteos, persecuciones...



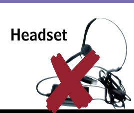
El espectacular apartado gráfico que luce el juego consigue meternos de lleno en la "faena".

Alias

La cara más sensual del espionaje

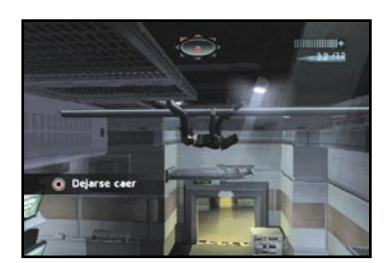
Compañía: **Acclaim** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (123 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Adaptador de Ethernet
				

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Global: **MB**





La serie *Alias* ha sido un auténtico "boom" internacional debido a su mezcla de acción con el más sofisticado espionaje. Gracias a este juego, ahora serás tú quien vivas las aventuras de esta espía televisiva.

■ **DESARROLLO DEL JUEGO.** Las misiones de todo tipo (robar datos, desactivar bombas…) se suceden mientras hacemos gala de nuestra pericia con los disfraces, el sigilo, la lucha cuerpo a cuerpo y todo tipo de armas. A ello hay que unir mini-juegos y puzzles, culminando un juego de lo más variado y entretenido. Y todo ello con una gran ambientación para deleite de los fans de la serie.

■ **CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO.** En todas las misiones tenemos libertad para elegir entre actuar con sigilo haciendo uso de los múltiples movimientos de infiltración y gadgets que posee Sidney Bristow, o bien hacerlo por las "bravas" y eliminar mediante el combate a los enemigos. Además, todo ello resulta fácil gracias a un control preciso, que tan sólo se resiente en las peleas por la dificultad de fijar los blancos.

■ **APARTADO TÉCNICO.** A los trabajados escenarios se unen unas buenas animaciones y un gran modelado de la protagonista. El gran doblaje se encarga de poner la guinda a esta sólida realización técnica. En fin, que estamos ante un juego variado y divertido que no defrauda ni a los fans del género ni a los de la serie de TV.



Basado en la serie del mismo nombre, *Alias* es un título que combina sigilo y acción dando como resultado un juego variado como pocos. Además, cuenta con una ambientación realmente buena.

Metal Gear Solid 2

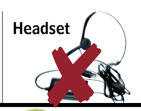


El rey indiscutible del sigilo

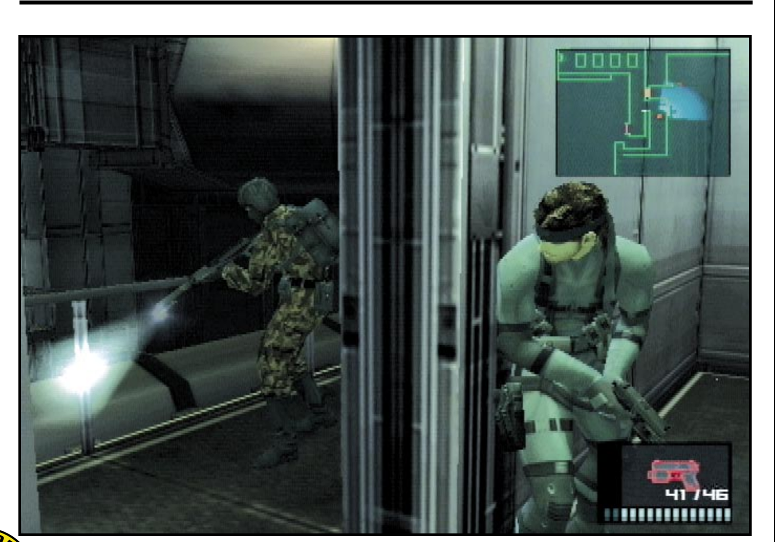
Compañía: **Konami** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (75 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E



RECOMENDADO Play2 — CALIDAD/PRECIO Play2 RECOMENDADO

Fue el juego que inauguró el género de infiltración en PS2 y, pese a ser todo un "veterano", aún tiene frescura y calidad técnica para dar y tomar, superando incluso a otros títulos más actuales.

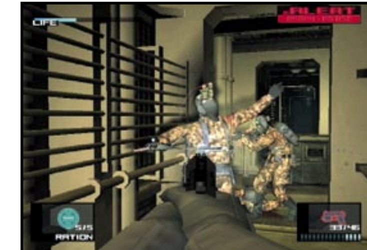
■ DESARROLLO DEL JUEGO. Según se desgrana el absorbente argumento, manejaremos a los dos personajes protagonistas, Solid Snake y Raiden. Aunque con ambos podemos hacer uso de un variado equipo de armas y gadgets, el sigilo es nuestra mejor arma para evitar a los inteligentes enemigos y a los sistemas de seguridad que nos esperan, en un desarrollo repleto de sorpresas y detalles.

■ CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO. Los abundantes recursos de ataque, las dotes de sigilo, los múltiples utensilios y armas con las que contamos... todo ello favorece que podamos solucionar cada situación de distintas maneras. Y todo con un intuitivo control, que hace que jugar a *MGS2* sea una experiencia única que nadie debería perderse...

■ APARTADO TÉCNICO. Sólo hay una palabra para definirlo: extraordinario. Los escenarios, los personajes, los efectos visuales, la música, los vídeos... todos los aspectos nos siguen dejando tan alucinados como el primer día. Por su calidad técnica y capacidad de sorprendernos una y otra vez, es uno de los grandes de PS2.



En *MGS2* Solid Snake comparte la acción con el novato Raiden.



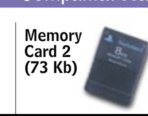
Técnicamente, *MGS2* es de lo mejorcito que podemos disfrutar en nuestra PS2... aún hoy.

Mission Impossible: Operation Surma

Otro espía "de película"

Compañía: **Atari** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (73 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet









Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB




Ethan Hunt es un agente secreto capaz de infiltrarse en los lugares más seguros del mundo y a la vez demostrar que es una "máquina" del combate. Y es que para este espía no hay "misión imposible"...

■ DESARROLLO DEL JUEGO. En el pellejo del espía Ethan Hunt, nuestro objetivo es acabar con la poderosa organización criminal Surma. Para ello tenemos que investigar sus actividades haciendo uso del siglo y los más diversos gadgets, sin olvidar nuestra destreza en el cuerpo a cuerpo y las armas. Todas estas habilidades nos permitirán resolver misiones como proteger aliados o desactivar bombas, en un desarrollo digno de las películas de "Mission: Impossible"... aunque poco original.

■ CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO. Las misiones son bastante lineales, aunque existen varias maneras de completar cada objetivo, ya sea por medio de la fuerza bruta o el sigilo. En este último caso, incluso podemos emplear gadgets tan sofisticados como una mini cámara voladora. Pero no te asustes ante el uso de tanto "aparatejo" porque el control, además de ser intuitivo, responde muy bien.

■ APARTADO TÉCNICO. Si el doblaje en castellano es una pasada el motor gráfico no le va a la zaga, ya que es capaz de plasmar en pantalla unos sorprendentes efectos de luz, modelos muy reales y unas conseguidas animaciones. En resumen, un título notable que sólo peca de no aportar nada nuevo al género.



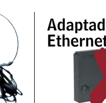
Mission Impossible: Operation Surma ofrece una divertida experiencia de juego que conjuga diversos momentos de infiltración, intensos combates y la utilización de los más modernos gadgets.

Splinter Cell



La infiltración más realista

Compañía: **UbiSoft** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (493 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E 



¿Espías que acaban con cientos de enemigos ellos "solitos" o que son capaces de realizar acciones imposibles? Olvídate de todo eso, porque Sam Fisher te va a enseñar el lado más realista de la infiltración.

■ **DESARROLLO DEL JUEGO.** Sam Fisher se enfrenta a una organización terrorista que amenaza la paz mundial. Su "modus operandi" consiste en utilizar al máximo las sombras del escenario, así como un amplio catálogo de movimientos de sigilo. Asimismo contamos con diversas gadgets, como minicámaras o visores nocturnos, para burlar a los inteligentes enemigos. Y si saltamos una alarma podemos recurrir a las armas, pero no falles o lo pagarás muy caro...

■ **CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO.** Pese a la linealidad de las misiones, las habilidades para evitar ser detectados son numerosas: podemos disparar a los focos de luz para crear oscuridad, colgarnos de tuberías, asomarnos a las esquinas, etc. Y todo ello con un control preciso como pocos.

■ **APARTADO TÉCNICO.** El juego cuenta con un conjunto gráfico muy sólido, con unos efectos de luz muy conseguidos y exquisitas animaciones. Eso sí, se podían haber mejorado algunos escenarios un tanto sosos, además de la corta duración de juego. No obstante, pese a sus "pegas" estamos ante una de las mejores aventuras de acción, que además cuenta con el aliciente de su reducido precio.



El sigilo es el principal protagonista de este aventura que destaca por su increíble realismo.



Los numerosos movimientos de infiltración hacen que el uso de armas sea nuestro último recurso.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

El espionaje se impone en la Red

Compañía: **UbiSoft** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (90 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Headset | Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E 





¿Quieres demostrar que tienes madera de espía? Pues enfréntate a vibrantes misiones en solitario o, si tienes el suficiente valor, mídete con los "jugones" más hábiles en el potente modo Online de *SCPT*.

■ **DESARROLLO DEL JUEGO.** Siguiendo un desarrollo prácticamente calcado al de su antecesor, debemos aprovechar nuestras habilidades de sigilo y las zonas oscuras para enfrentarnos a un nuevo grupo terrorista, esta vez de origen brasileño. Aunque la infiltración sigue llevando todo el peso, esta entrega permite hacer un mayor uso de las armas de fuego.

■ **CONTROL Y POSIBILIDADES DE JUEGO.** Los escenarios son más abiertos que en la primera parte y algunas misiones ofrecen varios caminos. Además, el divertido modo Online es todo un acierto.

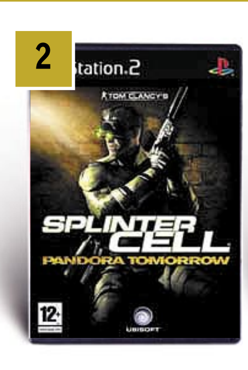
■ **APARTADO TÉCNICO.** *Pandora Tomorrow* alcanza un gran nivel en todas las cuestiones técnicas y gráficas. Similar calidad tiene la I.A. de los enemigos, que aumenta, y mucho, la jugabilidad. Cierto es que se parece mucho al primer *SC*, pero no debería faltar entre los que gusten de la infiltración y el juego Online.



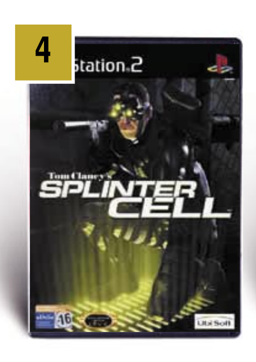
En *Splinter Cell Pandora Tomorrow* sigue predominando la infiltración, pero ahora hay más ocasiones de usar la fuerza bruta. La mayor novedad con respecto a su antecesor es el trepidante modo Online.

Conclusiones

1


2


3


4


5


6


No ha sido fácil elegir un ganador entre juegos de tanta calidad, pero finalmente el vencedor es *Metal Gear Solid 2*, tanto por su espectacular y variado desarrollo como por su tremenda solidez técnica y ajustado precio. Otra gran elección, en este caso mucho más realista, es *Splinter Cell Pandora Tomorrow*, que además de ser enormemente jugable, incluye un divertidísimo modo Online. Pero si en lugar de infiltrarte sigilosamente prefieres la acción directa, entonces el espectacular *007 Todo o Nada* te dará lo que buscas gracias a su mezcla de géneros (conducción, tiroteos, peleas...) y a su perfecta ambientación.

Volviendo ya a la infiltración pura y dura, si buscas algo más barato pero igual de emocionante, puedes probar el primer *Splinter Cell*, muy realista y jugable, aunque no cuenta con opciones Online y es bastante más corto que *Pandora Tomorrow*. Por su parte, *Alias* no desmerece para nada porque ofrece gran variedad de situaciones y una magnífica combinación de acción y sigilo, adornada con todo lo bueno de la serie de TV. Por último nos queda *Mission Impossible: Operation Surma* un juego que, pese a su escasa originalidad, consigue entretener de lo lindo con su mezcla de combate e infiltración y un notable acabado técnico.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES							ACCIONES					
	Número de jugadores	Número de niveles	Número de armas	Número de gadgets	Dificultad	Duración	Valoración	Disparos	Pelea cuerpo a cuerpo	Movimientos de sigilo	Interacción con el entorno	Uso de gadgets	Valoración
007 Todo o Nada	1/4	30	+20	8	Media	Alta	E	Muy Alto	Medio	Bajo	Bajo	Medio	MB
Alias	1	11	+20	12	Media	Media	E	Medio	Medio	Alto	Medio	Medio	MB
Metal Gear Solid 2	1	--	14	15	Alta	Media	E	Medio	Bajo	Muy Alto	Muy Alto	Medio	E
MI: Operation Surma	1	5	4	12	Media	Media	MB	Medio	Medio	Alto	Bajo	Alto	MB
Splinter Cell	1	11	7	13	Alta	Media	MB	Bajo	--	Muy Alto	Alto	Alto	E
Splinter Cell P. Tomorrow	1/4 Online	9	10	16	Media	Media	E	Medio	--	Muy Alto	Alto	Alto	E

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS									DESARROLLO					TOTAL
	Argumento	Escenas de vídeo	Escenarios	Personajes	Animaciones	IA Enemigos	Música	Efectos de sonido	Valoración	Acción	Infiltración	Conducción	Puzzles	Valoración	
007 Todo o Nada	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	Muy Alto	Bajo	Alto	Bajo	E	E
Alias	E	MB	MB	MB	E	R	E	E	MB	Medio	Medio	--	Medio	MB	MB
Metal Gear Solid 2	E	E	E	E	E	E	E	E	E	Medio	Muy Alto	--	Bajo	E	E
MI: Operation Surma	MB	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	Medio	Medio	--	Bajo	MB	MB
Splinter Cell	MB	E	MB	E	E	E	MB	E	E	Bajo	Muy Alto	--	Bajo	MB	E
Splinter Cell P. Tomorrow	MB	E	E	E	E	E	MB	E	E	Medio	Muy Alto	--	Bajo	E	E

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea aproximada de la duración y variedad del mismo.

Número de gadgets: Cantidad de artilugios de espionaje (ganzúas, minicámaras...) que tenemos a nuestra disposición en las misiones.

Dificultad: Valoramos una curva de dificultad ajustada y que permita pasar los niveles con algo de esfuerzo, pero sin ser imposibles.

ACCIONES

Medimos la cantidad de acciones que podemos llevar a cabo en el juego y con qué frecuencia se realizan durante el desarrollo.

Movimientos de sigilo: Se valora la cantidad de acciones que podemos realizar para evitar ser detectados y su utilización a lo largo de todo el juego.

Interacción con el entorno: Juzgamos hasta qué punto son interactivos los escenarios y si podemos utilizar o modificar los elementos del entorno en nuestro provecho.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Examinamos los aspectos técnicos del juego.

Escenarios: Valoramos, desde un punto de vista gráfico, cuanto de realistas y detallados son los entornos del juego.

I.A. Enemigos: Analizamos cómo reaccionan los enemigos ante nuestras acciones (se esconden, tienden emboscadas...).

Animaciones: Puntuamos de forma positiva que los movimientos de los personajes sean lo más realistas y fluidos posibles.

DESARROLLO

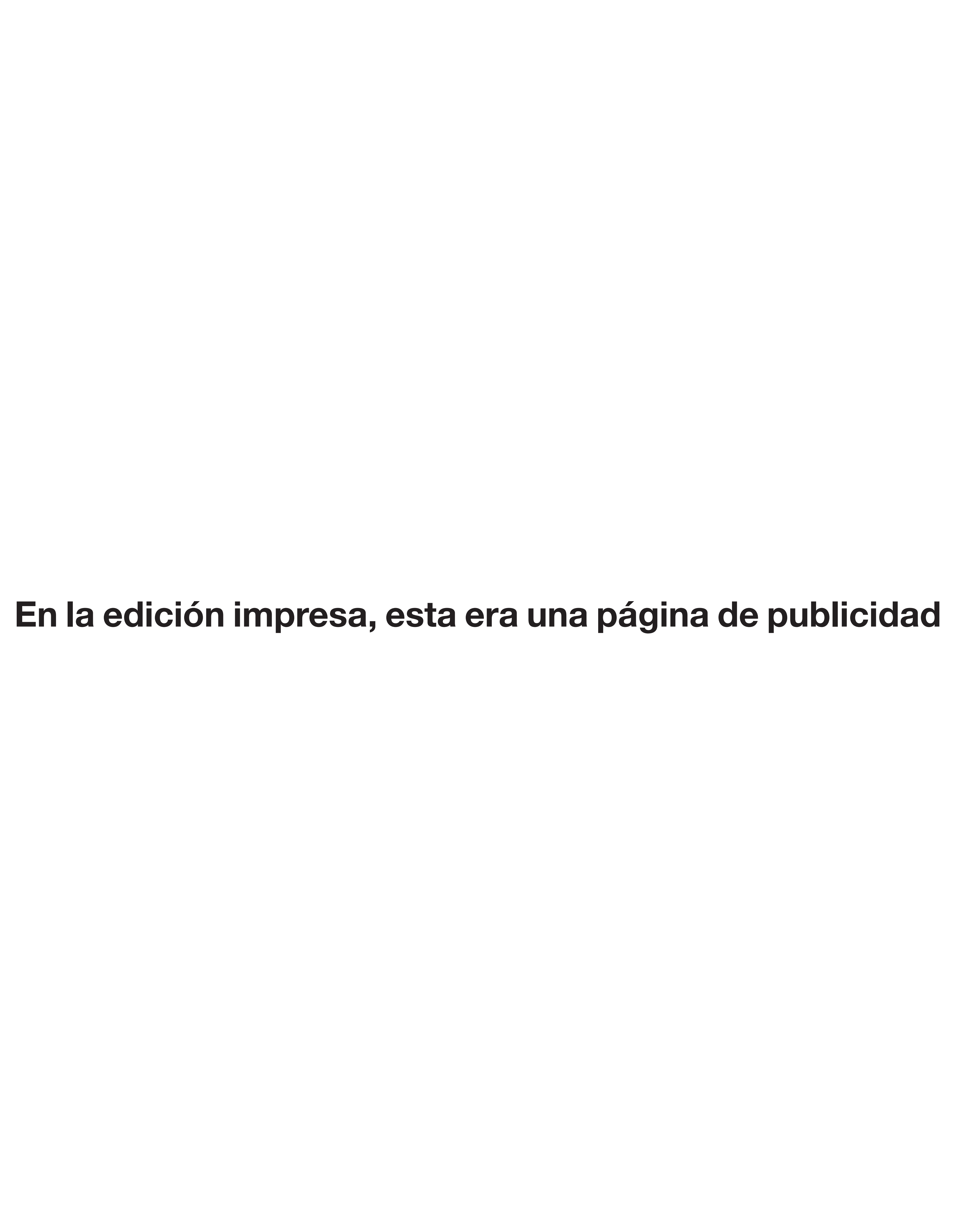
Analizamos los elementos que nos ofrece el juego y en qué medida.

Acción: Enfrentamiento directo con los enemigos, ya sea mediante el cuerpo a cuerpo o usando todo tipo de armas.

Infiltración: Necesidad de pasar inadvertido ante los enemigos y/o de acabar con ellos por la espalda y sin hacer el menor ruido.

Conducción: Manejo de vehículos.

Puzzles: Obstáculos y pruebas de inteligencia que requieren que nos estrujemos el cerebro.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio



PSP y DS quieren revolucionar el panorama portátil, aunque Sony promete dar el campanazo.

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Conseguir Final Fantasy VII

¡Hola playmaníacos! ¿Recordáis el año en que salió *Final Fantasy VII*? Bueno, pues yo no llegué a comprármelo (me lo prestaron) y ahora me apetecería jugarlo, pero no lo encuentro en todo Madrid. ¿Podríais decirme un sitio donde conseguirlo?

Javier Redondo (Madrid)

Busca en tiendas donde vendan juegos de segunda mano. Puedes llamar a Centro Mail (902 17 18 19) o consultar su página web (www.centromail.es) para saber en qué centros podrían tener el juego que buscas.
También puedes intentarlo con Daily Price (www.dailyprice.com).

Juegos manga: One Piece

Hola, me gustaría que me contarais todo lo que sepáis de *One Piece: Grand Battle 3*. Lo que más me interesa es su fecha de lanzamiento y su mecánica de juego.

Aitor Paz (e-mail)

One Piece: Grand Battle 3 ya ha salido a la venta en Japón, pero no está disponible en España y de momento no está previsto su lanzamiento. Es un juego de lucha tipo versus (uno contra otro), que se desarrolla en escenarios 3D muy amplios y repletos de objetos con los que interactuar.
La verdad es que no es nada del otro mundo y su único atractivo es que puedes manejar a los personajes protagonistas del manga y el anime. El juego es de Bandai, por lo que "quizá" podría llegar a nuestro país por medio de Atari, aunque ya te decimos que no hay nada seguro.


Los gráficos del juego de lucha *One Piece: Grand Battle! 3* recuerdan mucho a la estética del anime.

Tarjetas de memoria para PSP

Hola playmaníacos. Le he estado dando vueltas al tema de PSP, porque la consola me gusta y mucho. La cuestión es que se supone que se podrá oír música y ver películas y todo eso, pero ¿cómo grabo yo mi música en un disco UMD? ¿Y cómo se van a salvar las partidas, habrá Memory Card para PSP?

Antonio Arteaga (Madrid)

Lo lógico es que PSP utilice las tarjetas Memory Stick de Sony (las que usan las cámaras digitales de Sony, por ejemplo) para grabar partidas y música. Podremos pasar nuestra música del PC a la consola gracias a la conexión inalámbrica Wi-Fi. Sobre el tema de las películas, la idea es que las productoras las lancen al mercado en formato UMD, igual que las lanzan en VHS y DVD. Ya veremos si se publican o no muchas pelis en este formato, aunque sabiendo que Columbia es de Sony, esas películas están aseguradas.



Muchos aparatos de Sony usan las Memory Stick como sistema de almacenamiento.

Un Final Fantasy para cada ocasión

Hola, me gustaría que me dijerais si debo comprarme *Final Fantasy X* o *Final Fantasy X-2*.

Abel Molina (e-mail)

Cualquiera de los dos es una excelente compra, pero teniendo en cuenta que *Final Fantasy X* está en Platinum, nuestro consejo es que empieces por ahí. Ya tendrás tiempo de comprar *FF X-2*.

Esperar a PSX

Hola playmaníacos. Estaba esperando para comprarme PSX y a estas alturas ya no sé qué hacer, porque tengo muchas ganas de tener una PS2. ¿Qué me recomendáis?

Chema (e-mail)

Aunque existe la posibilidad de que PSX salga a finales de año o principios de 2005, lo cierto es que su lanzamiento sigue sin confirmarse al 100%. En cualquier caso te va a tocar esperar y, además, va a ser un aparato caro, mucho más caro que PS2. Si lo que quieres es jugar, no esperes más y hazte ya con una PS2. Te va a salir muchísimo más barato y a la hora de jugar no vas a notar ninguna diferencia.

La guerra de las portátiles

Hola playmaníacos. Quería preguntaros qué consola en vuestra opinión será mejor, ¿la DS o la PSP? ¿Es cierto que PSP tiene DVD y MP3? ¿Cuál tiene mejores gráficos?

O.J (Barcelona)

Aunque la nueva portátil de Nintendo, la DS, resulta muy atractiva por sus dos pantallas, una de ellas táctil, las características técnicas de PSP parecen muy superiores. Y los juegos también resultan más interesantes: ya se habla hasta de una versión de *GTA Vice City*...

Por otro lado, PSP no tiene DVD, pero permite reproducir vídeo con calidad DVD. Las películas irán grabadas en discos UMD, no en DVD. Y no está claro que reproduzca MP3, aunque sí es compatible con Atract 3, que es lo más parecido, pero para Mini-Disc. Por último, Sony ha confirmado que no venderá un "grabador" de UMD ni discos vírgenes.

EL TEMA DEL MES:

Parece que al atractivo de jugar Online con nuestra PS2 se le oponen varias cuestiones, entre ellas la necesidad o el interés que supone registrarse como usuario de PS2. Vamos a tratar de aclarar vuestras dudas.

¿Es necesario registrarse?

Hola playmaníacos, tengo una duda. Al configurar la conexión para jugar Online se me da opción de registrarme. ¿Es necesario?

Juan Antonio (Madrid)

No, no es necesario registrarse para jugar, sin embargo es recomendable. Primero, te permitirá acceder a todos los contenidos de Central Station. Además, hay algunos juegos como *SOCOM II* que te pedirán tu nick de Central Station para poder jugar. Si te registras podrás beneficiarte de cualquier promoción que se ponga en marcha y ayudarás a que mejore el servicio, ya que si Sony sabe realmente cuántos usuarios hay podrá adelantarse a posibles problemas.

Central Station

Hola playmaníacos. Me gustaría saber qué es Central Station y qué servicios me ofrece. Gracias.

Federico Aranda (Valencia)

Play sin EyeToy

Hola a todos, quería preguntaros si van a sacar el juego de *EyeToy Play*, el de minijuegos, sin la cámara. ¿Cuánto valdría?

Iñaki Cabo Ibarzabal (e-mail)

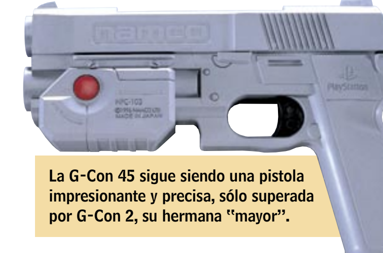
De momento no se sabe nada, pero es más que posible que si sale en Platinum cueste 30 euros sin cámara, igual que ocurrió con *SOCOM* y el headset. De todos modos, sabes que no se puede jugar sin cámara, ¿verdad?

Cuestión de pistolas

Hola amigos de Play2Manía. Sobra decir que sois los mejores. Mi duda es que tengo una G-Con 45 de PSOne y no sé si me valdrá en *Time Crisis 3*. Me apetece mucho este juego, pero no quiero cambiar de pistola...

José González (Barcelona)

No te preocupes, que te va a funcionar perfectamente. El problema lo puedes tener con otros juegos de pistola, como *Resident Evil Dead Aim*, ya que precisan la cruceta que incluye la nueva G-Con 2. Eso sí, para *Time Crisis 3* o *Vampire Night* no tendrás problemas con tu actual "arma".



La G-Con 45 sigue siendo una pistola impresionante y precisa, sólo superada por G-Con 2, su hermana "mayor".

Criaturas nocturnas

Hola playmaníacos. Soy un fiel seguidor de vuestra revista desde hace tiempo y viendo números antiguos me he acordado de un juego del que disteis una noticia y del que no se ha vuelto a saber nada, ¿qué ha pasado con *Nightmare Creatures 3*? ¿Ha salido, no va a salir, qué pasa con él?

Jacinto Pérez (Madrid)

El problema es que Kalisto, la compañía responsable de la saga, ha cerrado. UbiSoft se hizo con los derechos del juego y desde entonces no han dicho nada de nada. Es de suponer que lo están reestructurando de arriba abajo. Estaremos atentos a nuevas noticias.

El precio de jugar Online

Hola Play2manía, tengo una duda sobre conectarse con PS2 para jugar Online. ¿Cuándo estás conectado cuesta dinero? ¿Alrededor de cuánto? Gracias

Alfredo Vicente (e-mail)

Hombre, lo normal es que al dar de alta una línea de banda ancha contrates una tarifa plana. Estas tarifas lo incluyen todo y cuestan un fijo mensual, independientemente de cuánto tiempo estés conectado. En nuestro país, una tarifa plana cuesta sobre unos 40 euros al mes. Por supuesto, no hay que pagar nada más... salvo el juego con opciones Online, claro está.



Pro Evolution Soccer 3 es un simulador de fútbol puro y duro, al que tendremos que dedicar muchas horas de juego para llegar a realizar espectaculares jugadas. Por el contrario, *FIFA* es más asequible.

El juego de fútbol perfecto

Hola a todos. Antes de nada quiero felicitaros por vuestra estupenda revista. Tengo una duda: no sé qué juego de fútbol comprar. He probado el *FIFA 2004*, pero me han dicho que el *Pro Evolution Soccer* y el *Winning Eleven* son muy buenos. Quiero hacer una buena elección para disfrutar al máximo. ¿Cuál me aconsejáis?

Sergio Pérez (e-mail)

Para empezar, *Winning Eleven* y *Pro Evolution Soccer* son el mismo juego, pero con nombres distintos en Japón y Europa, respectivamente. La única diferencia es el idioma y que el primero tiene los equipos de la liga japonesa.

Después, elegir entre *FIFA* y *PES* es una cuestión de gustos. La clave está en lo que esperas de un juego de fútbol. La serie *PES* es muy exigente, es difícil marcar goles al principio y cuesta cogerle el tranquillo. Además, no tiene licencias de clubes ni competiciones reales. Eso sí, es la experiencia de fútbol más real que existe. Cuando le coges el punto puedes hacer jugadas de antología. Por su parte, *FIFA* es más sencillo de jugar, más espectacular y menos duro al principio, pero carece de la profundidad de *PES*. Eso sí, tiene todos los clubes, equipaciones y competiciones reales. Y puedes fichar estrellas para tu equipo. Tú eliges. Por cierto, el último *PES* está en Platinum...

REGISTRARSE EN CENTRAL STATION

Es un servicio que Sony ofrece en exclusiva a los jugadores en red de PS2. Central Station ofrece información sobre futuros juegos Online, consejos para que puedas sacarles todo el jugo a los actuales juegos en red, encuestas y opciones como encontrar a otros jugadores conectados... Además, hay otras funciones, como la Lista de amigos y un sistema de mensajes, para que estés en contacto con los colegas con los que juegas habitualmente. También se organizan eventos oficiales, como torneos con distintos premios. Es otra fuente de información y un foro de contacto para los usuarios Online de PS2.

El "control" de Sony

¿Qué pasa chicos? Veréis, no sé si darme de alta como usuario registrado, porque no sé hasta qué punto Sony va a vigilar lo que hago, a lo que juego, qué consola tengo... ¿Puede Sony controlarme?

Jordi Benítez (Barcelona)

Sony ni puede ni quiere controlar absolutamente nada con el tema del registro, sólo quiere saber cuántos jugamos Online. Te aseguramos que Sony no tiene ningún interés en saber cosas concretas sobre ti, tu consola o tus juegos. Registrarse es una manera de recibir un mejor servicio, ni más ni menos.

Número de registro "ocupado"

Hola, voy al grano porque estoy desesperado. Después de aprender álgebra para conectarme con PS2 a Internet, voy a registrarme y resulta que, tras introducir dos series de 7 dígitos, me dice que mi número de registro está en uso. La Tarjeta es nueva, mi PS2 no es de segunda mano y no le dado mi número a nadie... ¿Qué puedo hacer?

Alberto Briones (Barcelona)

Si ya has comprobado que no te has equivocado al introducir los códigos, llama al servicio de asistencia técnica de Sony, al Call Center y pregunta por Car-



Si te registras en Central Station podrás acceder a torneos, promociones, listas de amigos, etc.

los Burgalo (es el especialista en estos temas). Él te ayudará y posiblemente te dé un nuevo número de registro que te solucione todos los problemas. Además, desde www.playstation.es también puedes acceder a asesoría por e-mail.

Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔¿Saldrá para PS2 el juego de estrategia de PC basado en El Señor de los Anillos?
Ablito (e-mail)
No, es sólo para PC. En PS2 va a salir un juego de rol de "El Señor de los Anillos". Se llamará *La Tercera Edad*. y tendrá un estilo gráfico y un desarrollo de juego muy parecido a la saga *Final Fantasy*.

➔¿PSP tendrá Bluetooth?
José Ramón (e-mail)
No, va a tener algo mejor. PSP llevará incorporado Wireless LAN, que tiene una transferencia de datos mucho más rápida y estable que la de Bluetooth.

➔¿La exclusividad de GTA San Andreas será para siempre, o no hay nada firmado entre Sony y Rockstar?
Un desconocido (e-mail)
Hay un acuerdo firmado entre Rockstar y Sony, lo que no se sabe es cuánto tiempo podría durar esta exclusividad. Es muy raro que se firme algo "para siempre".

➔¿Dónde puedo encontrar el juego de estrategia Goblin Commander que no lo encuentro por ningún sitio?
José de Miguel (Sevilla)
No ha llegado a ponerse a la venta. Hubo un problema con los acuerdos de distribución y finalmente no se ha lanzado en nuestro país. Que mal, ¿verdad?

➔¿Qué juegos de pistola hay del "calibre" de Time Crisis 3?
Alberto Bello (e-mail)
No hay muchos juegos de pistola disponibles actualmente y *Time Crisis 3* es el mejor. Tu siguiente opción es *Ninja Assault*. De peor calidad, pero divertido y baratito (19,95), tienes *Endgame*.

➔¿Para cuándo Dragon Ball Z Budokai 3?
Álvaro Farile (e-mail)
Si no se tuercen las cosas, el amigo Goku y compañía volverán a PS2 a finales de octubre o principios de noviembre de este mismo año.

➔¿Los juegos de PS2 valdrán en PSP?
Alberto Bello (e-mail)
Pues no, no valdrán. Entre otras cosas, los discos de PS2 no caben en PSP (que utilizará discos con el formato UMD).

• ¿Tendrá Pro Evolution Soccer 4 opciones Online?
Miguel Ángel Almansa (e-mail)
Pues desgraciadamente, Konami acaba de confirmar que este año tampoco se podrá jugar Online con *Pro Evolution Soccer*. Una verdadera lástima.



Los Sims y *Toman La Calle* ofrecen modos de juego distintos a los vistos en PC. El primero está en Platinum.

Los Sims más adecuados

¡Hola playmaníacos! Me ha encantado el juego de *Los Sims* para PC y quiero comprarlo para PS2, pero no sé cuál de los dos me conviene más, *Los Sims* o *Los Sims Toman la Calle*.
Santiago (e-mail)

Los Sims Toman la Calle es más completo que *Los Sims*, aunque *Los Sims* está en Platinum y te lo vas a pasar igual de bien. Si el dinero no es un problema cómprate *Toman la Calle*, que además es más diferente al juego de PC, dentro de que la idea es la misma.

Loco por Splinter Cell

Hola Play2manía, me encanta la saga *Splinter Cell* y ya estoy "flipando" con el anuncio de la tercera parte... ¿qué me podéis decir de él?
Antonio Sánchez (e-mail)

Por ahora sólo se conocen detalles puntuales, como el subtítulo, *Chaos Theory*, que vamos a tener versión de PS2 (sin fecha determinada) y que tendrá modos Online. También se sabe que habrá nuevos movimientos y armas y que llevan trabajando en él desde que se puso a la venta el primer *SC*.

Otra variante para conectarte a Internet

Buenas a todos/as. Tengo una preguntilla sobre la conexión a Internet de PS2. ¿Se puede conectar directamente a la roseta de teléfono como el PC? ¿O tendrías que tener 2 conexiones, una para el PC y otra para PS2? Es que pagar Internet para PC y PS2...
Felipe (Valencia)

Vamos a ver, el PC no lo conectas directamente a la roseta del teléfono, lo que conectas es un módem. Con PS2 es igual. La conexión a Internet sólo se paga una vez, accedas desde un PC, desde dos o desde tres y una PS2. Es como los teléfonos, ¿pagas más teléfono por tener dos o tres aparatos en casa? No, ¿verdad? Pagas la línea. Con esto pasa lo mismo... aunque la cuestión es cómo conectar una PS2. Si es un router no hay problema, ya que en una entrada colocas el PC y en otra la PS2. Si es un módem, tendrás que hacer una red entre el PC y la PS2 o utilizar un switch.



Si tienes un router la conexión de PS2 a Internet es más sencilla que con un módem.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Problemas con Red Dead Revolver

Tengo *Red Dead Revolver* y no funciona: me pide un segundo mando. En la tienda sí funciona y no me lo cambian, ¿cuál es el problema?
Antonio Heredia (e-mail)

Otro lector nos ha mandado una consulta similar y al él no le funciona porque tiene un receptor de mando DVD en el puerto 2. Prueba a jugar desconectando cualquier otro periférico. Si siguiera sin funcionar, habla con Take 2.

Un cable cruzado

Hola. El Dual Shock 2 no me funciona y creo que se debe al cable. ¿Qué me recomendáis?
Jorge Pérez (Madrid)

Si es el cable tiene mal apaño, porque ese cable tiene dentro docenas de cablecitos. Imaginamos que no serás un expertos soldador, ¿verdad? En cualquier caso, prueba a desmontarlo (memorizando bien la colocación de cada pieza) e intenta colocar los cables. La mejor manera de evitar estos problemas es no enrollar el cable sobre el mando cuando lo guardes.

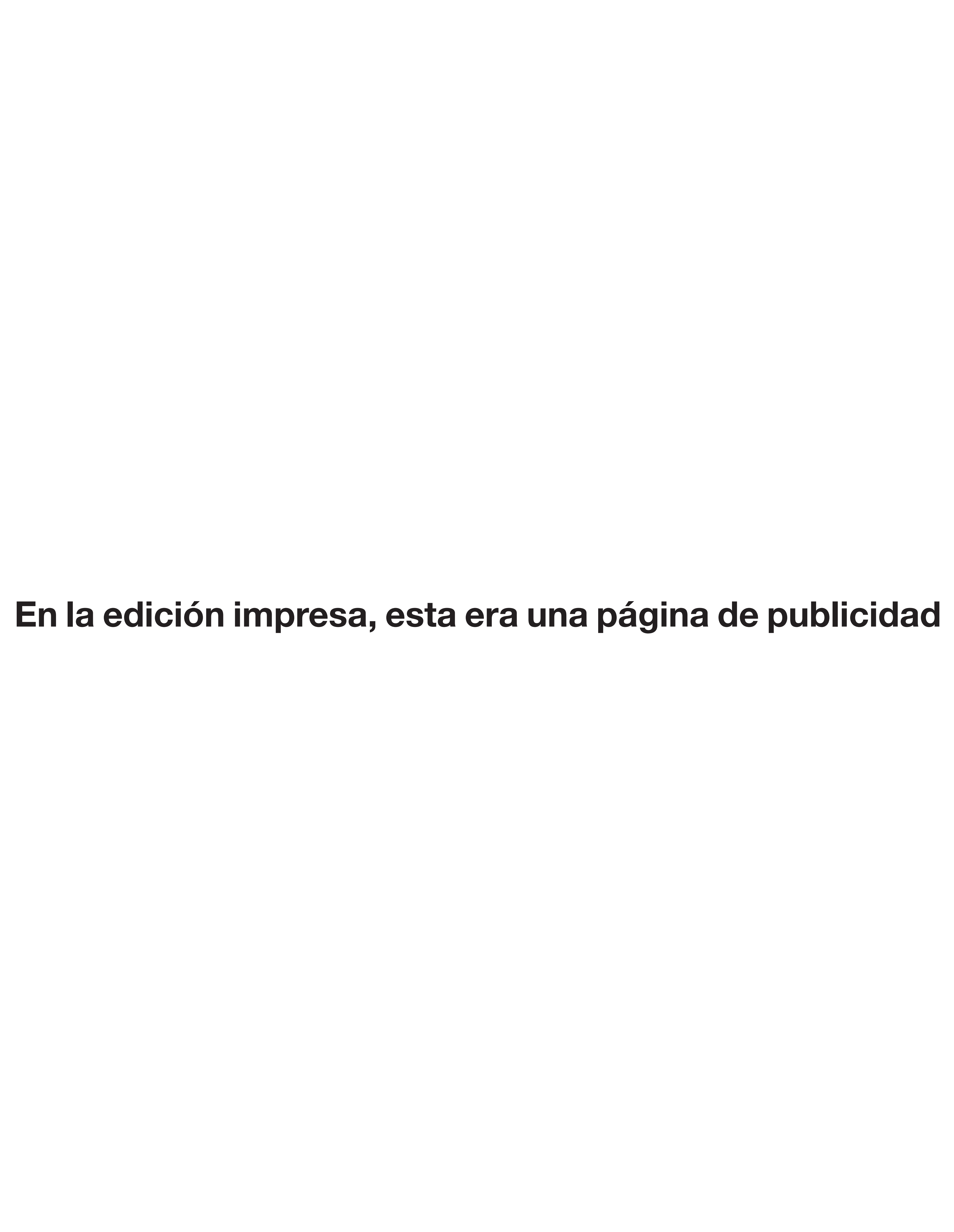
Home Cinema mudo

Hola playmaníacos. Tengo los altavoces Creative 5500D y hace unas semanas el sonido empezó a escucharse de forma intermitente. Probé los altavoces en otro DVD y se escuchaban perfectamente.

¿Puede ser la salida óptica de la PS2? ¿Se puede arreglar?
David Muñoz (e-mail)

Comprueba que no has cambiado la configuración de sonido de PS2 sin querer, que el cable óptico está bien (prueba con otro si tienes) y que no es un problema de una película en concreto (puede ocurrir que la película esté sucia o defectuosa, así que prueba con la misma película en el otro DVD). Descartadas estas posibilidades, deberías acudir al servicio técnico de Sony, a ver qué te cuentan. El teléfono es 902 102 102.


Los altavoces Creative 5500D son una de las mejores propuestas en sonido 5.1.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.



DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido si lo haces bien en cada ocasión.

- **Desbloquear todos los vehículos: L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.**
- **Desbloquear todas las misiones: L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.**
- **Todas las armas: R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2**
- **Invencible (no funciona en el modo Historia): ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.**





[A]

ALIAS

- **Selección de nivel**:

Después de terminar el juego una vez, en la pantalla donde pone "New Game" pulsa simultáneamente estos botones: **L1 + R1**.

- **Passwords**:

WRECKING BALL: I.A. loca.
BIGDOGS: Los 50cc.
MINIGAMES: Todas las máquinas.
OBTGOFAST: Inteligencia artificial experta.

[C]

CHAMPIONS OF NORRATH

- **Subir de nivel 1 a 20 y conseguir 999 puntos de habilidad:**

Sólo funciona con un personaje de nivel 1. Introduce el código cuando el juego haya empezado y tengas el control del personaje.
Pulsa y mantén esta combinación: **L1 + R2 + ▲ + R3**.

[H]

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Estos trucos se activan pulsado estas combinaciones durante el juego:

- **Modo Dios:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.
- **Armas:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
- **Cámara lenta:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
- **Salud:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
- **Modo Puñetazos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
- **Sin gravedad:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
- **Carga letal:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
- **Modo Bomba:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
- **Pistola de clavos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.
- **Completar misión:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.

HITMAN CONTRACTS

- **Abrir todos los niveles:**

Pulsa en el menú principal:
✖, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2.

[K]

KILL.SWITCH

- **Munición infinita:**

Completa el juego y pulsa:
L1, R1, ■, ■ ó L1, R1, ▲, ■, ■.

[L]

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa en el menú principal:

- **Seleccionar nivel:** ■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.
- **Munición infinita:** ■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.
- **Vídeos:** L2, L2, ■, ●, ●, R2, R1, ■, ■, ●, L1, R1.





FIGHT NIGHT 2004

- **Desbloquear todos los escenarios:**

En el menú principal pulsa:
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.

- **Cabezones:**

En el menú principal pulsa:
←, →, ←, →, ←, →, ←.

- **Luchadores enanos:**

En el menú principal ilumina la opción "Jugar ahora" y pulsa: ←, →, ←, →, ←.





LAS TORTUGAS NINJA

- **Pies raros para las tortugas:**

En la pantalla del título, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Oirás una frase confirmando el truco.

- **Nuevos uniformes:** Introduce los códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
  - Para Donatello: DDSMS o RRSLR.
  - Para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
  - Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
  - Para Raphael: DMDML o SLSMM.
- **Poder de ataque doble:**
  - Para Donatello: DRLDS.
  - Para Leonardo: LMLSD.
  - Para Michaelangelo: SMRDL.
  - Para Raphael: RDSRL.
  - Para Leonardo: MRLLM.
- **Poder de defensa doble:**
  - Para Donatello: SSSMR.
  - Para Michaelangelo: MRRML.
  - Para Raphael: LRMDS.
- **Efecto Power Up doble:**

Los personajes se iluminan en rojo:
  - Donatello: DMDRS.
  - Leonardo: LSLSR.
  - Michaelangelo: MMSLR.
  - Raphael: SLDSM o MSLLR.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

- **Activar trucos:**

En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa: **R2, L1, R1, L2, ←, ●.** Fuera de la casa aparecerá un gnomo: esto significa que puedes meter más trucos.

- **Todos los objetos:**

Pulsa **L2, R2, ↑, ▲, L3.**

- **Rellenar motivos de tu Sim:**

Pulsa **L2, R1, ←, ●, ↑.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.

- **Más dinero:**

Pulsa **L1, R2, →, ■, L3.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.

- **Todas las localizaciones:**

Pulsa **R2, R3, L3, L2, R1, L1.** Podrás visitar (pero no mudarte) todas las casas del juego.

- **Todas las opciones sociales:**

L1, R1, ↓, ✖, L3, R3.

- **Todas las prendas para vestir:**

L1, R2, ✖, ●, ↑, ↓ (estas dos últimas direcciones debes realizarlas con el stick analógico).



[M]

MANAGER DE LIGA 2004

- **Truco maestro:**

Introduce la palabra LMA2004A en la sección del juego "Introduce tu nombre" cuando empieces una nueva partida. Después, ve a la sección "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que te ofrece un montón de ventajas extra.



MANHUNT

- **Trucos salvajes:**

Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño del juego como bonus. Como extra, consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la izquierda con la que tenga a su derecha para conseguir el truco completo. Introduce estos códigos en el menú principal.

- **Regeneración:** R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:** R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:** L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
- **Correr siempre:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:** R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.
- **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.
- **Cazadores con voces de helio:** R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.
- **Piel de mono:** ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:** ↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.
- **Piel de conejo:** ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.
- **Desbloquear bonus:**

Consigue tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.

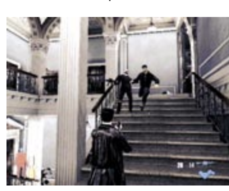
- **Hard as Nails:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
- **Brawl Game:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
- **Monkey See, Monkey Die!:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
- **Time 2 Die:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.



MAX PAYNE 2

- **Desbloquear todos los niveles y modos de juego:**

Durante el juego, introduce:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva y tendrás todo desbloqueado.



[N]

NBA LIVE 2004

Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce cualquiera de éstos en función del truco:

- **Jerseys de los Hardwood Classics:** 725JKUPLMM.
- **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
- **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
- **La equipación deportiva del equipo:** YREY5625WQ.
- **Puntos para comprar en tiendas:** 87843H5F9P.
- **Personajes secretos:** Crea un jugador con uno de estos apellidos. Estará disponible como agente libre.

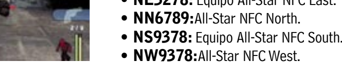
posneghx - Mario Austin.
skenxido - Malick Badiane.
zxccvdri - Sani Becirovic.
bbvdkcvm - Matt Bonner.
sdfgurkl - Carlos Delfino.
pockdlek - Andreas Glyniadakis.
sosodef - Jermanie Dupri.
oeisndla - Kyle Korver.
nbvkscmn - James Lang.
qwpoaszx - Paccelis Morlende.
whsucpoi - Aleksander Pavlovic.
poilkjmn - Rick Rickert.
ioubfdcj - Sofoklis Schortsanitis.
xcfwqase - Tommy Smith.
poioijis - Szymon Szewczyk.
zxdsdrke - Nedzad Sinanovic.
itnvcjsd - Remon Van de Hare.
wmzkcoi - Xue Yuyang.



NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador para desbloquear a los siguientes equipos:

- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:** All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:** All-Star NFC West.



SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2





• Desbloquear cámaras secretas:
termina el año en el modo Pro Tour.
• Desbloquear personajes secretos:
Cassandra Alexandra: termina el modo Arcade con una tenista femenina con la dificultad Pro establecida.
Heihachi Mishima: termínate el modo de juego Arcade con un tenista masculino y con la dificultad Challenger establecida.
Ling Xiaoyu: termina el modo Arcade con una tenista femenina y con la dificultad Challenger establecida.
Raphael Sorel: termina el modo Arcade con un tenista masculino y con la dificultad Pro establecida.

[R]

RAYMAN 3

• Energía Extra:
Tu energía se incrementará por cada seis jaulas que cojas. Hay 60.

RED DEAD REVOLVER

• Modo Cazarrecompensas y modo Difícil: Supera el juego una vez y desbloquearás estas dos nuevas clases de dificultad.
• Todos los personajes y páginas de periódico:
Compra todos los ítems.
• Muerde la bala: Supera Fort Diego en modo Cazarrecompensas.
• Golden Gun: Supera The Siege en modo Cazarrecompensas.
• Deadeye infinito: Supera "Battle Finale" en modo Cazarrecompensas.
• Modo Dios: Completa el objetivo Fall from Grace en modo Cazarrecompensas.
• Sin distorsión: Supera End of the Line en modo Cazarrecompensas.
• Revólver Red Wood y dificultad "realmente difícil": Completa el juego en el modo Difícil.
• Estrellas tristes: Supera The Mine en el modo Cazarrecompensas.



[S]

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

• Munición infinita:
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**. Oirás la frase "Secret Code accepted".
• Todas los niveles de acción instantáneos:
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa ↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**. Oirás la frase "Secret Code accepted".
• Cabezas grandes:
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**. Oirás la frase "Secret Code accepted" si lo has hecho bien.

SERIOUS SAM

• Niveles perdidos:
Consiguiendo medallas de oro es posible desbloquear niveles extra. En la pantalla de selección de nivel del menú principal, pulsa ✖ para entrar en la sección "The Lost Levels".
Ancient Rome-Praetorian Camp: 3 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum Romanum: 5 medallas de oro.
Ancient Rome-The Forum of Trajan: 7 medallas de oro.
Ancient Rome-Addressing the Senate: 9 medallas de oro.
Ancient Rome-Caesar's Sanctum: 12 medallas de oro.
Feudal China-The Silk Road: 15 medallas de oro.
Feudal China-The Gate of Supreme Harmony: 18 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Steam Tower: 22 medallas de oro.
Legendary Atlantis-Geothermal Tunnels: 24 medallas de oro.
Legendary Atlantis-The Corridors of Power: 26 medallas de oro.
The Gallery: 31 medallas de oro.

SOCOM II (ONLINE)

• Visión nocturna en tercera persona:
Cuando juegues Online, puedes usar tus gafas de visión nocturna y permanecer en perspectiva de tercera persona y así ver muchas más cosas que en primera persona. Para hacerlo, mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

SOUL CALIBUR II

• Repetición a cámara lenta:
Al acabar un round, mantén ✖+▲+↓.
• Personajes charlatanes:
Cuando hayas elegido a tu personaje y aparezca la pantalla de carga, pulsa cualquier botón para que tdiga algo.
• Elegir pose de victoria:
Antes de que tu personaje haga su pose de victoria, mantén pulsado un botón para que haga otra.



SHREK 2



• Desbloquear todos los niveles:
Entra en el primer nivel y pulsa el botón Start. Ve al álbum y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.Si lo haces bien oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción para seleccionar el que quieras.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a**: playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ Trucos para el Dynasty Warriors 2

Hola play2maníacos. Tengo el juego *Dynasty Warriors 2* y me gustaría ver todos los personajes, pero es muy largo y tengo poco tiempo para jugar. ¿Hay algún truco para desbloquear a los personajes ocultos? Muchas gracias.

✉ Santiago Castillos (e-mail)

Estos son los trucos que necesitas y tienes que introducirlos en la pantalla del título. Cuando acabes de pulsar cada secuencia, oirás a gente celebrándolo:
Todos los personajes: ■, ■, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ■, ■
Generales Shu disponibles: ■, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**
Generales Wu disponibles: ■, ■, **L2**, **L2**, **L2**, **L2**, **L1**, **L1**

☐ Contra Kirie en Project Zero

Amigos de Play2Manía: tras mucho esfuerzo y muchos sustos he logrado llegarme al final de *Project Zero*, el juego de terror de PS2 que más me ha gustado. Pero el problema es que no soy capaz de acabar con el enemigo final, Kirie. No sé cómo matarla, ya que parece que mis fotos no la hieren. ¿Qué es lo que hago mal?

✉ Beatriz Asturias (Girona)

Kirie sólo es vulnerable a las películas 94 y 70, así que si atacas con cualquier otra no servirá de nada. Además debes disparar cuando el círculo del objetivo esté naranja, cosa que ocurre durante un corto periodo de tiempo cuando consigues recargar el indicador de energía mística. Las claves para ganar son mantenerte a distancia (es bastante lenta), utilizar las columnas de piedra para protegerte y acumular energía y disparar en el momento preciso, cuando el objetivo esté de color naranja. Verás que cuando una foto la daña, desaparece. Pero tú sigue enfocando al mismo sitio, porque volverá a aparecer allí.

☐ En la Sección Prohibida de Harry Potter y la Cámara Secreta

Hola chicos de Play2Manía. Estoy jugando a *Harry Potter y la Cámara Secreta* y tengo que conseguir un hechizo en la Sección Prohibida de Hogwarts, pero no sé cómo alcanzarlo. ¿Sabéis hacerlo? Gracias.

✉ Alicia Pérez (Madrid)

Bueno, Alicia, como no especificas el punto concreto en el que estás atascada, te damos rápidamente las indicaciones desde el principio de la sección: sube por las escalerillas de derecha y avanza por la planta superior pegado a la pared, evitando los libros que salen de los estantes. Sube por las siguientes escaleras y repite el proceso hasta que llegues a la puerta. Ábrela y te encontrarás con una sala llena de estantes. A la derecha hay un cofre con una Delicia para Lechuzas. Avanza hacia la derecha y llama a Hedwing. Después de leer la nota, da de comer a tu lechuza. Sube por la escalerilla que hay en la zona izquierda de la sala, cerca de donde estaba el cofre. Una vez sobre la estantería, salta hasta la cornisa de la derecha y desde allí a las otras estanterías. Utiliza Diffindo para romper la cuerda que te impide llegar a la siguiente plataforma, y usa de nuevo este hechizo para llegar a ella y desde allí al libro de la Historia de Hogwarts. Al leerlo se abrirá una puerta en el centro de la sala. Entra y haz retroceder con Flipendo a la estantería que te sale al paso. Al final de camino, la estantería caerá y podrás arrastrar el bloque de piedra hasta el principio del camino. Sube al bloque, desde éste a la siguiente estantería y después sigue subiendo hasta llegar al libro de hechizos.

☐ Contra el tirano en Commandos 2

Saludos, estimados playmaníacos. Estoy jugando a *Commandos 2* y soy incapaz de pasarme la Misión 4, concretamente al final, cuando tengo que eliminar al tirano. Dentro del pueblo, preparo una emboscada para él y su comitiva, pero siempre acaba muriendo alguno de mis hombres. ¿Sabéis de alguna táctica efectiva?

✉ Emilio Fernández (Jerez, Cádiz)

Tranquilo, Emilio, que hay una manera mucho más fácil de acabar con el tirano que prepararle una emboscada (aunque ese método también puede funcionar). Lo primero que debes hacer, antes de llamar por radio para que venga el tirano, es reunir a todos tus hombres en la barca que vais a utilizar para huir al final de la fase, dejando a uno de los Ghurkas en la estación de radio. Mete a todos tus chicos en la barca menos al francotirador, que debe subir al poste cercano a la barca. Haz que el Ghurka llame por radio y espera a que aparezca la comitiva del tirano. Deja que su escolta avance por el puente hasta que veas su coche claramente. Dispara ahora a un soldado de su escolta al azar, y verás cómo en medio del lío el tirano sale del coche. Apunta con sangre fría, porque aunque los soldados comenzarán a dispararte, te da tiempo a eliminar al tirano, bajar del poste y unirte a tus compañeros en la barca para huir.

Truquitos para Turok

Hola Play2Manía. Me he hecho con un juego un poco antiguo, *Turok Evolution*, pero quería saber si tenéis trucos para él. Gracias de antemano.

✉ **Jonathan Salvador (e-mail)**

Estás de suerte, porque en nuestra base de datos hemos encontrado los siguientes trucos para este juego (introdúcelos en el menú de trucos):

- Invencible: EMERPUS
- Munición infinita: Madman
- Invisible: SLLEWGH
- Todas las Armas: TEXAS
- Seleccionar nivel: SELLOUT
- Modo Demo: HUNTER

Un minijuego secreto en Onimusha

Buenas playmaníacos. Como me gustó mucho su segunda parte, he recuperado el primer *Onimusha* y ya me lo que pasado una vez. Pero tengo una duda: ¿para qué sirven las Flouritures del juego y cuántas hay? Gracias y un saludo.

✉ **Nacho Del Olmo (Santander)**

En total hay veinte Flouritures, y lo que conseguirás si las coges todas es desbloquear un minijuego llamado Oni Spirit, que puedes encontrar en la opción "Special Features". En él, Samanosuke tendrá que recorrer una serie de niveles contrarreloj, ya que su barra de energía va descendiendo. Es bastante entretenido…

Contra la Hidra de cinco cabezas en Rygar

Hola Play2maníacos. Os escribo porque estoy atascado en el mejor juego de acción de PS2, *Rygar*, que me parece mucho mejor que otros más famosos como *Devil May Cry*. Me he llegado a un monstruo con cinco cabezas gigantes y no me lo paso ni para atrás. ¿Me podéis ayudar con él? Gracias.

✉ **Manolo Díaz (Burgos)**

Typhon, que así se llama esta hidra hiperdesarrollada, es uno de los jefes más difíciles del juego. Lo primero que debes saber es que la única manera de herirle es saltar y lanzar tu escudo en el aire (da igual el escudo que utilices). Lo mejor es que te sitúes al borde de la plataforma central y lances tu escudo de izquierda a derecha para golpear hasta tres de sus cabezas a la vez (así le harás mucho más daño). Para esquivar tanto el barrido que las cabezas lanzan a ras del suelo como sus proyectiles, usa el barrido. Y cuando use un aleteo para intentar tirarte con el viento, aguanta en la parte frontal de la plataforma. Sigue atacándole como te hemos dicho y acabará mordiendo el polvo.

Atascado en Manhunt

Hola Play2Manía. Estoy jugando a *Manhunt* y me he quedado atascado en la zona de la cárcel, después de coger el martillo. Ahora me dicen que debo hacer dos ejecuciones con él, una horrorosa y otra violenta. ¿Cómo se hacen las distintas ejecuciones? Gracias.

✉ **Antonio Lombardía (e-mail)**

El tipo de ejecución viene marcado por el tiempo que tengas pulsado el botón de ataque cuando te acercas sigilosamente a un enemigo. Hay un indicador de violencia en la pantalla y, según el color que tenga, harás una ejecución u otra. Para conseguir la primera ejecución que necesitas, mantén pulsado el botón hasta que pase de blanco a amarillo. Y para conseguir la segunda, mantén el botón pulsado un poco más hasta que el indicador se ponga rojo.

Lobezno se venga de Magneto

Hola Play2Manía. Estoy sudando de lo lindo para pasarme sin trucos un juego dificilísimo, *La Venganza de Lobezno*. Sin embargo, al llegar hasta Magneto me quedo sin paciencia porque no soy capaz de derrotarle. ¿Me podéis dar algunas indicaciones? Saludos.

✉ **Rafael Solís García (e-mail)**

Vamos a ver si podemos echarte una mano. Al principio se coloca en el centro del escenario y lanza contra ti todo tipo objetos y unas temibles bolas de energía magnéticas. Cuando veas que la pantalla se distorsiona corre en zig-zag y podrás evitarlas (y más vale que lo hagas, porque si te dan tres veces, quedarás atrapado y te lanzarán contra el suelo). Magneto se irá moviendo, así que utiliza tus sentidos animales para localizarlo y, cuando quede a tu alcance, ataca sin piedad. Repite la técnica hasta acabar con él.

Trucos para Need For Speed Underground

Hola amigos. Me he comprado *Need For Speed Underground* y me he quedado alucinado con lo divertido que resulta. ¿No sabréis algún truco para este juegazo? Es que abrir algunos secretos es muy difícil.

✉ **Salvador Garrido (Almorada, Alicante)**

Prueba a pulsar las siguientes secuencias en el menú principal:

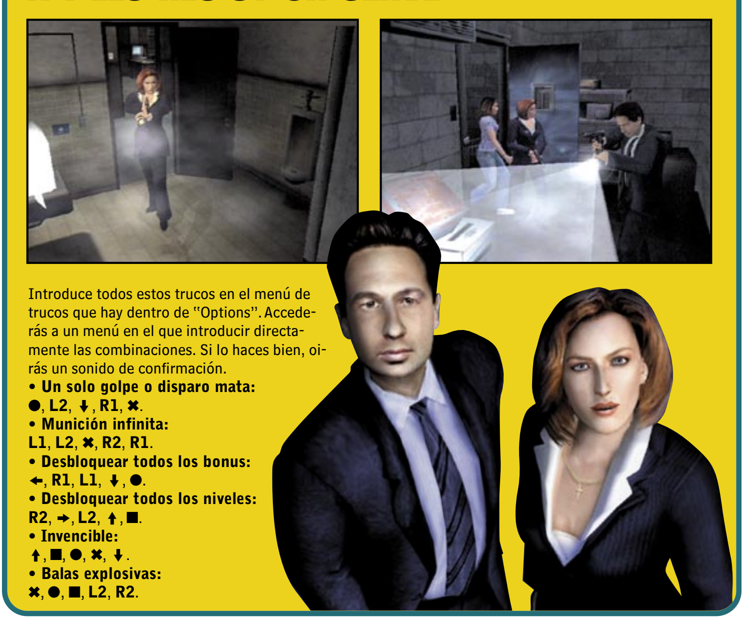
Todas los drag tracks: →, ■, ←, **R1**, ■, **L1**, **L2**, **R2**.

Todas los drift tracks: ←, ←, ←, ←, →, **R2**, **R2**, **L2**.

Todas los sprint tracks: ↑, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**, **R1**, ↓, ↓, ↓.

Física especial en todos los coches: **R1**, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, **L1**.

X-FILES RESIST OR SERVE



Introduce todos estos trucos en el menú de trucos que hay dentro de "Options". Accederás a un menú en el que introducir directamente las combinaciones. Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación.

- **Un solo golpe o disparo mata:** ●, L2, ↓, R1, ✖.
- **Munición infinita:** L1, L2, ✖, R2, R1.
- **Desbloquear todos los bonus:** ←, R1, L1, ↓, ●.
- **Desbloquear todos los niveles:** R2, →, L2, ↑, ■.
- **Invencible:** ↑, ■, ●, ✖, ↓.
- **Balas explosivas:** ✖, ●, ■, L2, R2.

[T]

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal (la sala de estar donde está Homer), ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:

- **Cámara diferente:** ●, ●, ●, ✖.
- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Ver créditos:** ✖, ■, ■, ▲.
- **Rejilla de programación:** ●, ✖, ●, ▲.
- **Destrozar de un golpe:** ▲, ▲, ■, ■.
- **Ver velocímetro:** ▲, ▲, ●, ■.
- **Sonidos extraños:** ■, ■, ■, ▲.
- **Desenfocado:** ▲, ●, ▲, ●.
- **Coche de ladrillos rojos:** ●, ●, ▲, ■.



THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):

- **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Fotos familares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Abismos:** ↑, ↑, ↑, →, →, →.
- **Magia direccionada:** ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
- **Fundido a negro:** ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Fotos familiares sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
- **Llenar la salud al máximo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Consigue todas las armas y objetos excepto la Gonzo Gun:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Conseguir la Gonzo Gun:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Todo en blanco y negro):** ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2. Pausa el juego para desactivarlo.
- **El infierno en una botella:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **Cerdo Informativo:** →, ←, ↑, ←, R2, →, ↓, →.
- **Subir el nivel "maligno" de Torque:** ←, ←, ↓, ↑.
- **Subir el nivel "bueno" de Torque:** ↑, ↑, →, ↑.
- **Deja que todos veamos la luz:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Llega la locura:** →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.
- **Recargar munición de las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
- **Como el demonio:** ↑, ↓, ←, →.
- **Dile hola a mi pequeño amigo:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **Recortada frenética:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Limpieza total:** ↓, ↑, →, ←.
- **El Big Bang:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Botella de Xombium llena:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
- **Archivos de monstruos:** Usa tu transformación en monstruo todo lo que puedas y completa el juego.
- **Archivos de Torque:** Toma "malas" decisiones, como matar a gente indiscriminadamente o dejarles morir, etc, y termina el juego.
- **Archivos de la familia de Torque:** Toma "buenas" decisiones, como salvar personajes de la muerte, ayudarles, etc, y termina el juego.
- **Hacer que funcione la linterna sin pilas:** Enciende tu linterna hasta que se acaben las pilas. Déjala encendida aunque no funcione y salva la partida. Vuelve a cargar el juego y la linterna funcionará.



TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:

- **Todas las subidas de nivel de conducción:** ←, →, ←, →, ✖.
- **Todos los movimientos de pelea:** ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
- **Mostrar la localización actual:** ✖, ✖, ■, ▲.
- **Coche más grande (tienes que estar montado en él):** ↓, ↓, ↓, ✖.

TRANSFORMERS

Introduce estas combinaciones en la pantalla donde se elige la dificultad:

- **Completar Nivel Amazon:** ←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.
- **Completar Nivel Earth:** R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.
- **Completar Nivel Atlantic:** ●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.
- **Completar Nivel Starship:** ←, ←, →, ●, ●, →, →, ←.
- **Completar Nivel Alaska:** R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.
- **Más trucos:**

En el menú principal del cuartel general Autobot introduce los siguientes códigos:

Salud infinita (tienes que equipar primero al minicon): ↑, ↑, ↓, ↓, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.

Powerlink infinito: ↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.

Modo Cabezón: ●, ●, ●, ■, **L1**, **L1**, **L1**, **L2**.

Modo Turbo: **L1**, **R2**, **R2**, ■, ■, ■, ■, **L1**.

- **Un toque mata:**

Mientras juegas, pausa la partida y pulsa: ■, ●, ■, ●, **L1**, **L1**, **L2**, **L1**. Oirás la frase "Código Aceptado".

[W]

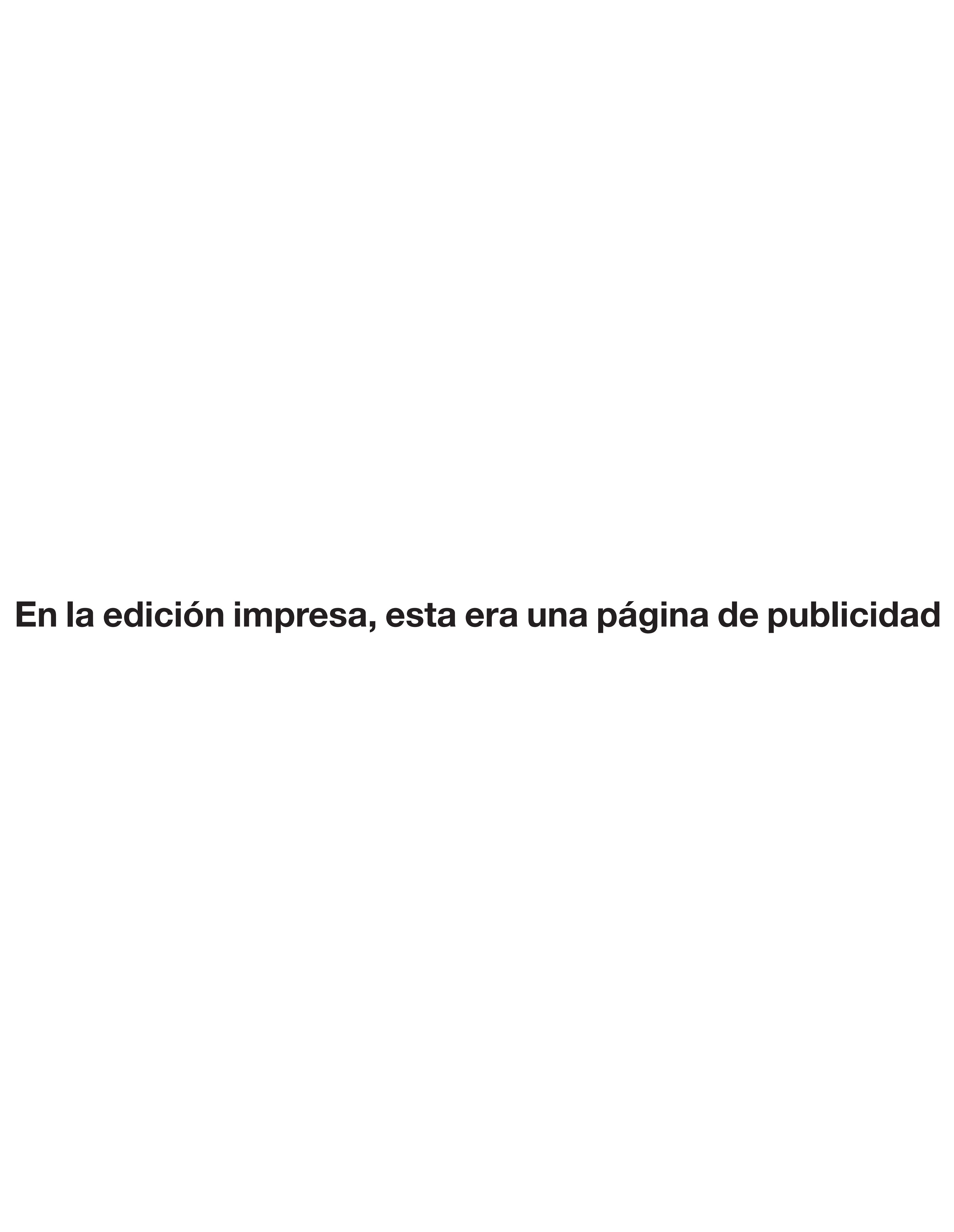
WAY OF THE SAMURAI 2

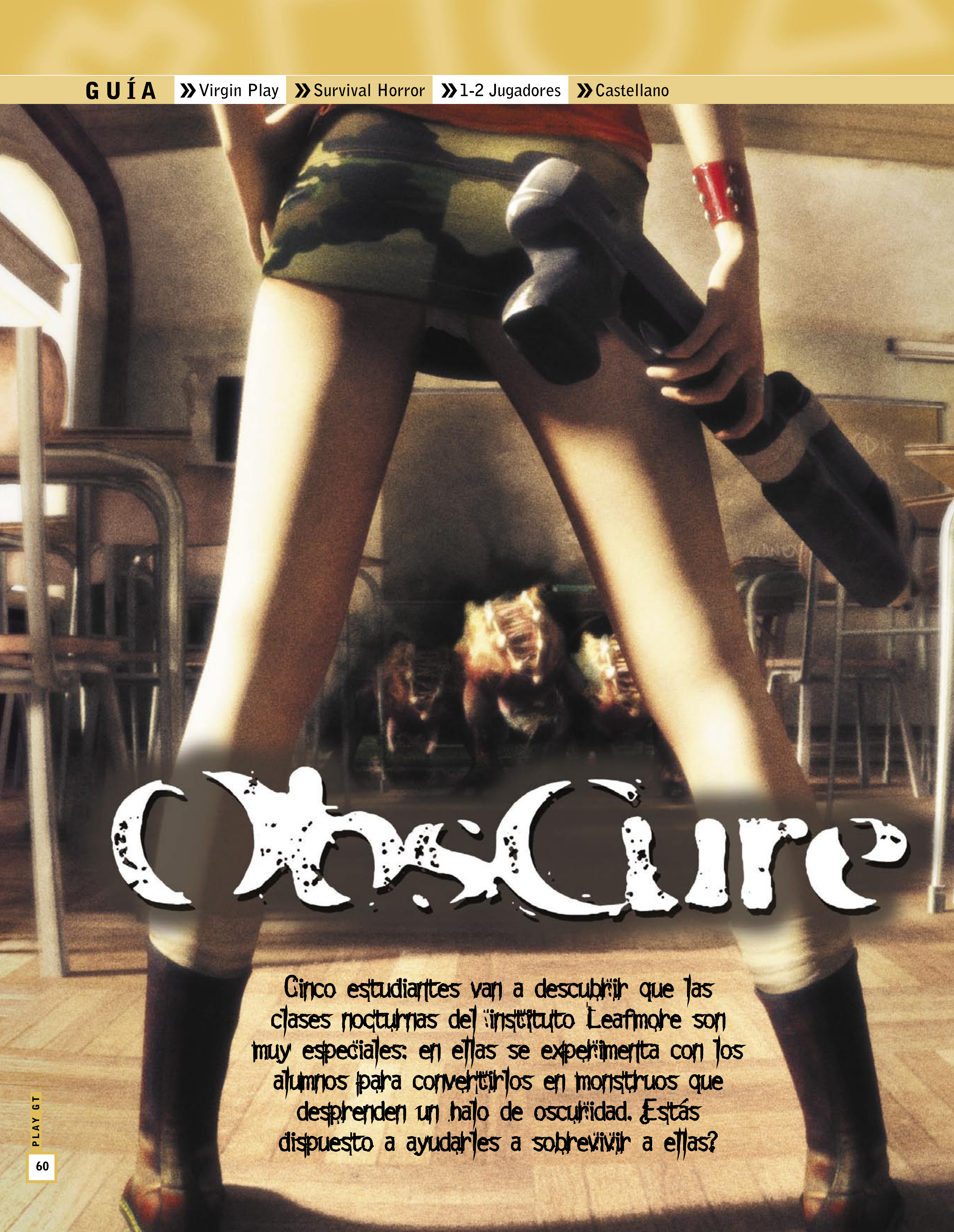
- **Elegir modelo de personaje:**

Pulsa la combinación de abajo en la pantalla de creación de personajes con la flecha de selección sobre "Name Selection".
Después, pulsa izquierda o derecha para cambiar a cualquier modelo de personaje:
L1, **R1**, **R2**, **L2**,
L1, **R1**, **R2**, **L2**, ■.

Los siguientes trucos se introducen mientras tienes pausado el juego. Oirás distintos sonidos cada vez que metas un código que te confirmarán el truco.
Cuando quites la pausa, los trucos tendrán efecto.

- **500 monedas pequeñas:** mantén **L1+L2** y pulsa: ←, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.
- **Rellenar toda la salud:** mantén **L1+R1** y pulsa: ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ■.
- **Rellenar toda la stamina:** mantén **L2+R2** y pulsa: →, ←, →, ←, ↓, ↓, ■


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

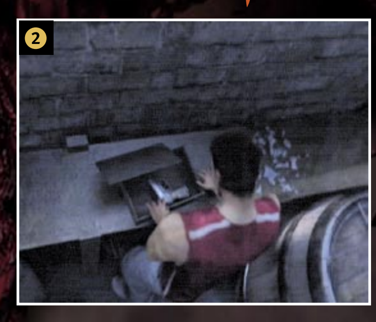


ObsCure

Cinco estudiantes van a descubrir que las clases nocturnas del instituto Leafmore son muy especiales: en ellas se experimenta con los alumnos para convertirlos en monstruos que desprenden un halo de oscuridad. ¿Estás dispuesto a ayudarles a sobrevivir a ellas?

Prólogo: Kenny pica el anzuelo









Comienzas con Kenny en la cancha de baloncesto. **Avanza hasta la canasta** contraria y oirás un móvil. Entra en los vestuarios por la puerta del fondo a la derecha. Verás el **móvil y tu mochila**. Contesta y comenzará un vídeo: mientras hablas con Ashley **alguien te roba la mochila**. Sal del vestuario y verás cómo una puerta se cierra al otro lado de la cancha. Sal por ella al **Patio Este**, tuerce a la derecha y entra por la **puerta de metal** que da a los jardines ①. Avanza hasta una mansión y rodéala por la derecha. Entra por la **trampilla** que da al sótano. Coge la **Cinta Adhesiva** y la **Linterna** del barril ②, y comenzará otro vídeo en el que encontrarás una **pistola**. Oirás ruidos que vienen de una trampilla. **Pega la Linterna a la Pistola** con la Cinta Adhesiva y baja por la trampilla.

Avanza por el túnel. Una nube de oscuridad te impide el acceso a una puerta del final. **Utiliza la Linterna** para disipar la oscuridad ③, cruza la puerta y avanza entre las cajas. Verás una puerta cerrada, pero al final del camino hay otra por la que sí puedes pasar ④ y que da a una pequeña sala con otras dos puertas. Pasa por la de la derecha. Estás en el **interior de una celda** donde hay un estudiante que habla de extraños experimentos y que te ruega que le saques de allí ⑤. **Puedes alternar con ● el control de Kenny y del estudiante.**

Vuelve a la habitación de las dos puertas y el estudiante sacará una **pistola** del armario. Sal al **almacén**. Avanza un poco y la puerta que no podías abrir saltará en pedazos. De su interior surgirá una **criatura** con cara de calamar ⑥. **Usa el destello de tu linterna** para disipar su oscuridad y acabar con ella a tiros, pero no dejarán de salir criaturas hasta que seáis derrotados. Para huir, **retira una caja** que bloquea la puerta del túnel. Cuando vayas a alcanzar la salida, una mano cerrará la trampilla.



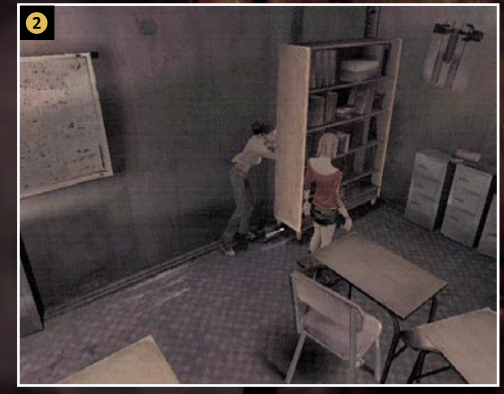


INSTITUTO LEAFMORE



Cap.1 ¿Dónde nos hemos metido?


1


2



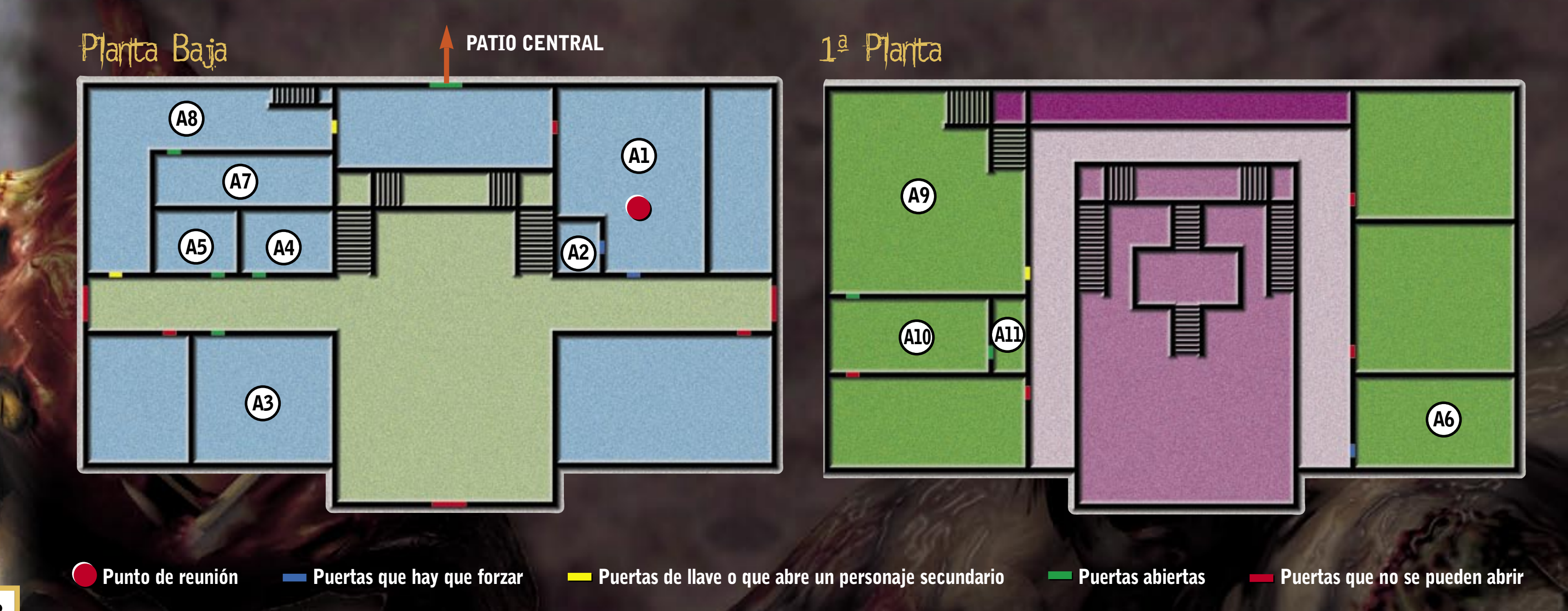
3

Tras las clases, **Shannon, Ashley y Josh** se han quedado en el instituto para investigar la desaparición de Kenny. Están en el **Primer Punto de Reunión (A1)** en la Planta Baja del Edificio de Administración. El bedel los deja encerrados. Selecciona a dos estudiantes y coge el **CD** y el **Bate de Béisbol**. Con el Bate, rompe la **máquina de bebidas** de la derecha y coge una lata de **Bebida Energética**. Al otro lado de la habitación hay dos puertas. Rompe con el Bate la **cristalera de la puerta** que da al pequeño almacén **(A2)** y **mete la mano por el hueco** para abrir la cerradura ❶. Coge del almacén un **Rollo de Alambre**. Con él, fuerza la puerta que da al pasillo del vestíbulo. Sal y avanza hasta el hall. Coge el **Mapa del Edificio de Administración** que parpadea en la pared a tu derecha.

Avanza hasta el pasillo de enfrente y entra en el aula **(A3)** para recoger la **Cinta Adhesiva**. Dirígete al **servicio de chicos (A4)**, en el que una extraña oscuridad invade las paredes. Coge una **Bebida Energética** junto a un váter. Ahora entra en el **servicio de chicas (A5)** y verás una **rejilla de ventilación** en la pared. Si te colocas bajo ella e intentas que tu compañero la abra (pulsa ✖), te dirá que necesitas una herramienta. Sube a la Primera Planta del Edificio de Administración y entra en el aula **(A6)**, rompiendo el cristal con el Bate y metiendo la mano para abrir la cerradura. **Lee la Libreta** que hay en la mesa del profesor y te enterarás de que en esa clase se perdió un **Destornillador**. Empuja la estantería de la izquierda y lo encontrarás debajo ❷. Vuelve al baño de chicas **(A5)**, aúpa a tu compañero y usa el destornillador en la rejilla ❸ para pasar por ella.

Ahora estáis en el baño de profesores (A7). Coge la **Bebida Energética** que hay sobre los armarios y sal a **(A8)**. Sobre una mesa está una **Llave Oxidada** ❹. Sube por las escaleras y llegarás a **(A9)**, la **sala de profesores de la Primera Planta**. Coge el **CD** que hay junto a un ordenador y la **Llave de la Sala de Profesores** que hay en un cajetín ❺ junto a la puerta que da a **(A10)**. Entra en **(A10)**, una sala de archivo con estanterías que se mueven girando unas manivelas redondas. **Falta una de las manivelas**, así que ignora las estanterías y avanza hasta el fondo. En un mueble metálico encontrarás el **Acta de Aprobación de las Obras del Instituto**, que data de principios del siglo XX ❻. Sal de nuevo a **(A9)** y usa la Llave de la Sala

EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN









en la puerta que da al pasillo de la Primera Planta.

Sube por la escalinata a la Segunda Planta del Edificio de Administración y **usa la llave oxidada** en la puerta cubierta por la oscuridad. **Sube las escaleras al Tercer Piso** y avanza. De repente, saldrán de un agujero en la pared unas **criaturas** con una enorme boca dentada.

(VER BOCAGRANDES)

Elimina con el Bate a las que puedas. En un vídeo, verás cómo aparece uno de tus profesores y rompe las ventanas; **la luz destruirá a las criaturas**. Mr. Walden te ordenará que busques al director del instituto, Herbert Friedman, y te abrirá la puerta del patio. Coge la **Barra de Metal** del suelo y baja hasta la planta baja. Ahora puedes salir por la gran puerta doble que da al Patio Central.

Enemigo: BOCAGRANDE

Diminutos seres cuyo cuerpo es casi todo una enorme boca dentada. Atacan frecuentemente en grupo. Aunque se puede acabar con ellos a golpes, lo mejor es usar el destello de la linterna para disipar su aura de oscuridad y dispararles uno o dos tiros para que mueran. Si se te agarran a la pierna, pulsa ✖ como loco para que te suelten y después dispara. La luz solar acaba con ellos al instante, así que romper una ventana para bañar a los Bocagrandes con ella es buena idea.

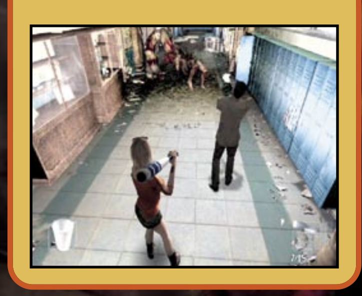


Cap.2 Terror en las aulas

Elige a dos personajes y **ve a las Aulas** (en la parte suroeste del instituto). En el pasillo de la planta baja **(B1)** encontrarás un **Bate de Aluminio**, un **Mapa de las Aulas** en la pared de la izquierda y dos **Bebidas Energéticas**: una en una máquina pegada a la pared izquierda (rompe el cristal) y otra en la máquina caída en mitad del pasillo.

Enemigo: MASA AMORFA

Usa el destello de la linterna para despejar su oscuridad y caerá con cinco tiros. Esquiva los pinchos que hace salir regularmente del suelo.



Entra en (B2) para encontrar a Stan ❶. Puedes pedirle que se una a ti o dejar que te espere en el Patio Central con el otro estudiante. Cerca de la puerta hay un **armario cerrado que puedes forzar** con el Rollo de Alambre o con la habilidad especial de Stan. Dentro hallarás **recortes de periódico** sobre desapariciones. En la esquina contraria hay **vasos de cartón** ❷. **Coge tres** y sal al pasillo.

Dirígete a (B3), un almacén en el que hay una **Pistola**, un **Cargador** y una **Linterna** (únela con Cinta Adhesiva a la pistola). La siguiente puerta da a **(B4)**, que es el servicio de chicas. **Intenta forzarla** y te atacará un Bocagrande: líbrate de él antes de acabar con la cerradura. Tras abrir la puerta, entra en el servicio y coge un **Botiquín**.

Sal al pasillo. Al lado están las escaleras al **primer piso**. Sube y encontrarás una **puerta con un candado oxidado** y un rollo de **Cinta Adhesiva** en la estantería de al lado. Vuelve a la **planta baja** y sigue por el pasillo. La pared de **(B5)** saltará en pedazos y aparecerá un nuevo bicho.

(VER MASA AMORFA)

Después, entra por el boquete a (B5) y coge una **Bebida Energética**, **Cinta Adhesiva** y un **CD**. Vuelve al pasillo y entra en **(B6)**. En cuanto avances un poco se llenará de Bocagrandes. Corre hacia la pared contraria y **rompe los cristales de las tres ventanas** con un Bate. La luz destruirá a todos los monstruos. En la mesa del profesor hay un **Documento** sobre una sustancia llamada Mortifilia. En otra mesa hay un **CD** y al fondo una **Botella de Ácido** ❸. Debes llenar de ácido uno de los Vasos de Cartón. Tienes **32 segundos** antes de que el vaso se disuelva para **verter el ácido en el candado oxidado** de la puerta de la primera planta, así que date prisa. Si no te da tiempo puedes volver a intentarlo. Si te quedas sin vasos, coge más en **(B2)**. »





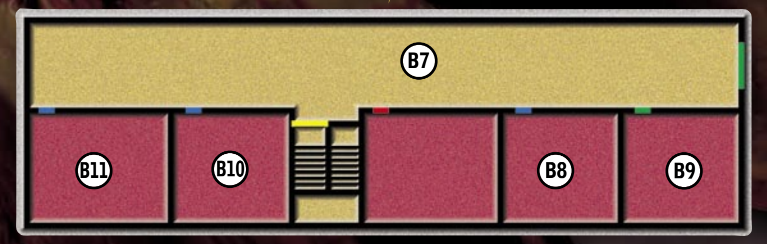


AULAS

Planta Baja



1ª Planta



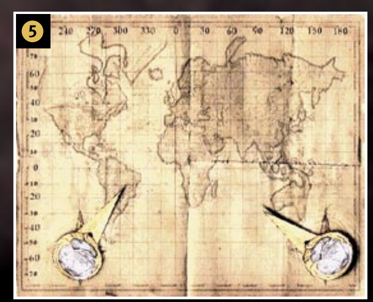
Punto de reunión — Puertas que hay que forzar — Puertas de llave o que abre un personaje secundario — Puertas abiertas — Puertas que no se pueden abrir

» Fuerza la cerradura de **(B8)**. Aparecerán dos Bocagrandes. Elimínalos, entra en **(B8)** y coge una **Bebida Energética**. En la pared de la pizarra, aúpa a tu compañero para que coja **Munición** del agujero. Vuelve al pasillo y entra en **(B9)**, donde encontrarás la **Cartera del Profesor Walden** y, en su interior, la **Aguja de una Brújula**. Aparecerán dos Bocagrandes y un alumno Mutado. **(VER MUTADO)**



Sal al pasillo y fuerza las taquillas para conseguir una **Linterna**. Al lado hay una puerta doble que da a la **terraza** del patio, ignórala. Ve a la izquierda y te atacará otro mutado ❹. Elimínalo y ve al fondo, donde aparecerán dos Bocagrandes.

Tras acabar con ellos, mete la mano por el hueco de la puerta de **(B10)** para abrir la cerradura. El despacho se divide en dos "minisalas". En la primera hay un **CD** y un **contestador**. En la otra "minisala" hay una **Foto** de Herbert Friedman junto al que parece su hermano gemelo, otra **Aguja de Brújula** y una **Nota**. **Encaja las dos Agujas en el mapamundi** de la pared. Sal al pasillo y entra en **(B11)**. Tras eliminar a un Bocagrande, **mira la placa conmemorativa** del suelo, apoyado en una pared, y verás que están señaladas las **coordenadas 20º de Latitud y 330º de Longitud**. Vuelve al despacho **(B10)** y haz que las dos Agujas del mapa señalen al punto en el que se cruzan las coordenadas ❺. Se abrirá una **caja fuerte** que tiene una **Carta a Friedman,** el **Vídeo Asunto 37**, **Cinta Adhesiva**, una **Pistola** con una Linterna atada y la **Llave del Edificio de la Biblioteca**. Reúnete ahora con los demás en el Patio Central.



Enemigo: MUTADO

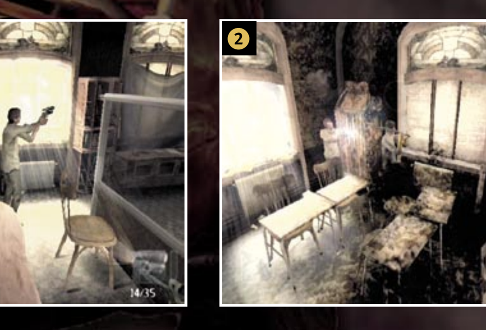
Estamos ante alumnos mutados por extraños experimentos. Algunos son inofensivos y otros sólo nos atacan con un cuchillo si los enfocamos directamente con la linterna, pero la mayoría se lanzan contra nosotros sin contemplaciones. Son bastante rápidos y, por lo tanto, peligrosos, pero si mantienes la calma y usas el destello de las linternas, caen con sólo dos o tres disparos de pistola.



Cap.3 Fuera del horario de préstamo

Elige a dos personajes con pistola y ve al Edificio de la Biblioteca. Abre la puerta con la Llave y verás a un alumno sentado en unas escaleras del pasillo **(C1)**. Coge el **Mapa** junto a la puerta y ve hacia el alumno, que se convertirá en un Mutado. Por detrás te atacará otro. **Usa el destello de tu linterna** y elimina los dos a tiros.

Entra en (C2) y coge una Bebida junto al váter de la derecha. En **(C3)** aúpa a tu compañero a la rejilla y ábrela con el Destornillador. Caerán unos gusanos, pero también encontrarás **Munición**. Al salir puede aparecer otro Mutado. Si no lo hace ahora, atacará cuando salgas de otra sala.



En el aula (C4) coge un **CD**. En **(C5)**, acaba con un Bocagrande y coge una **Bebida**. Para entrar en **(C6)**, rompe el cristal y mete la mano para abrir la cerradura. Dentro hallarás un **Papel con un Tachón**. Rompe una ventana y expon el Papel a la luz ❶. Verás la cifra **2432**. Ve a la sala contigua **(C7)** y usa el código en la **caja fuerte** del fondo. Dentro hallarás la **Llave de la Biblioteca** y una **Carta**.

Ve a (C8), donde una nube de oscuridad te perseguirá por el aula. Rompe todas las ventanas y la nube desaparecerá ❷. Fuerza la cerradura del armario y coge la **Linterna**.

Entra en la Biblioteca (C9). Ve al fondo y coge un **CD** de una mesa y **recortes de periódico** junto a una caja. Allí encontrarás al director Friedman, que te ordenará buscar al bedel. Coge de su mesa un **Documento** y sal del edificio. Oirás un terrible estruendo...

BIBLIOTECA



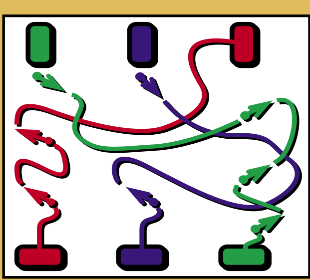


Punto de reunión — Puertas que hay que forzar — Puertas de llave o que abre un personaje secundario — Puertas abiertas — Puertas que no se pueden abrir

Cap.4 Esos molestos bichitos

El puzzle de los fusibles

Hay tres fusibles abajo y de cada uno sale un cable de un color. Debes mover los interruptores de la caja de manera que vayas conectando los cables de un mismo color para que la energía llegue a los fusibles superiores. Hay algunos cables que están rotos, así que asegúrate de que los interruptores señalan a cables intactos. En el dibujo te indicamos la posición de los interruptores. Intenta ir lo más deprisa posible, porque si tardas pueden aparecer monstruos. Si es así, pulsa ▲ para recuperar el control del personaje y acaba con ellos antes de seguir con los fusibles.



Reúnete con tus compañeros y **selecciona a dos para que vayan a la oficina del conserje**, junto a la Sala-comedor (al norte). Al acercarte oirás los gritos del conserje. Entra por la puerta metálica que hay a la derecha de la puerta de la Sala-comedor. En un pequeño almacén **(D1)**, recoge **dos Cajas de Munición**, una **Escopeta** y, junto al destrozado cadáver del conserje, una **Linterna de buena calidad**. Pégala a la escopeta con Cinta Adhesiva.

Pasa a (D2), una sala con monitores de vigilancia. Recoge de la mesa la **Llave de la Sala-comedor** y verás en un monitor cómo **una enfermera pide ayuda** desde la Enfermería **1**. En la mesa también hay un **Vídeo de vigilancia** de anoche. Esta cinta y la que ya tenías (Vídeo Asunto 37) puedes verlas en el **reproductor** que tienes al lado. Descubrirás que fue el director Friedman el que atrapó a Kenny y que éste aún está vivo, pero encerrado. »









» **Sal al exterior** y usa la Llave en la puerta de la Sala-comedor. **Al entrar en (D3)**, verás cómo un monstruoso Insecto pegado al techo estrangula a un alumno ❷.
(VER INSECTO)

Tras acabar con él, avanza y coge del suelo una **Pistola Automática**. Ve hacia la puerta doble del fondo, recoge el **Mapa** que hay en la pared ❸ (elimina al Bocagrande que salta cuando te acercas) y la **Munición** para la pistola que hay sobre una de las mesas del centro de la sala. Haz todo esto deprisa, porque **si permaneces en la habitación demasiado tiempo aparecerán más Insectos y Bocagrandes**, cosa habitual en todas las salas de este edificio. Cruza la puerta doble hasta **(D4)**, donde debes eliminar a dos o tres Bocagrandes, recoger una **Bebida Energética** del mostrador y salir antes de que aparezcan más bichos.

De nuevo en (D3), elimina a las criaturas que aparecerán en tu camino y sube deprisa por las escaleras. Una vez arriba, en **(D5)**, te atacarán un par de Bocagrandes y un Insecto. Acaba con ellos y verás un **panel eléctrico** en la pared. Ábrelo usando el Destornillador ❹ y comprobarás que **faltan fusibles**. Junto al cajetín hay una **máquina** que puedes romper para conseguir una **Bebida**. Hay otra en una de las cajas del centro, y si avanzas más, bajo una **bolsa de basura** encontrarás **Munición** para la escopeta. Muévete deprisa (antes de que aparezcan más bichos) hasta **(D6)**, una cocina en la que no hay criaturas y en la que puedes coger un **Botiquín** y un **CD** de las mesas.

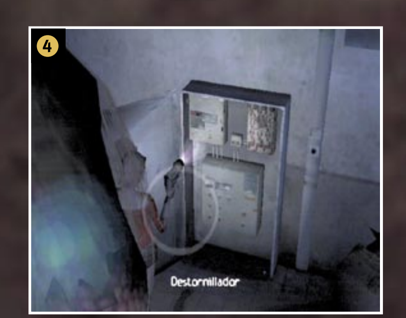
Entra en (D7) y prepárate para vértelas con un Insecto. **No avances** antes de cargártelo, porque en medio de la habitación hay una Masa Amorfa ❺. Acaba con ella cuando hayas eliminado al Insecto. Verás una **Caja de Fusibles** tirada en el suelo. Cuando te acerques aparecerá sobre ti otro Insecto, así que aléjate deprisa y **usa la Linterna y la Pistola** ❻. Con los Fusibles en tu poder, oyes los gritos de la enfermera encerrada en **(D8)**, que no se abrirá hasta que haya luz.

Ve de nuevo hasta (D5) y pon los fusibles en el cajetín (si hay monstruos en la sala, antes acaba con ellos). Ahora debes resolver un puzzle.
(VER PUZZLE FUSIBLES)

Tras devolver la luz al edificio vuelve hasta **(D8)** donde, esta vez sí, la enfermera abrirá la puerta ❼. Te hablará de **Leonard** (el hermano del director que "quiere salir"). Tras la conversación, registra la sala y recoge dos **Botiquines** (uno en el armario de la pared derecha, que debes romper de un golpe), un **CD** y una **Carta** del director. Coge la **Manivela** con forma de rueda de la puerta doble ❽ y sal por ella a la terraza del Patio Central. A la derecha de la imagen (la izquierda de los personajes) hay unas escaleras. Baja por ellas para reunirte con tus compañeros.

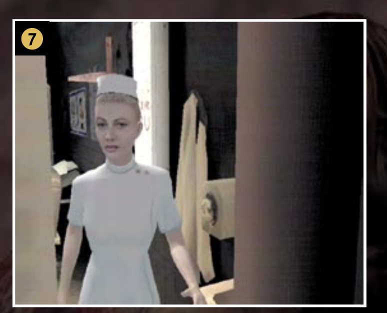
Enemigo: INSECTO

Siempre que te enfrentes a estos bichos que andan por el techo, ten cuidado de no colocarte debajo o te agarrarán con su tentáculo. Si pulsas deprisa ✖ puedes soltarte, pero es más rápido un disparo de tu compañero contra la criatura. Si cuidas de que no te agarren, acabar con ellos es fácil, porque con el destello de la linterna y tres o cuatro tiros Caerán.



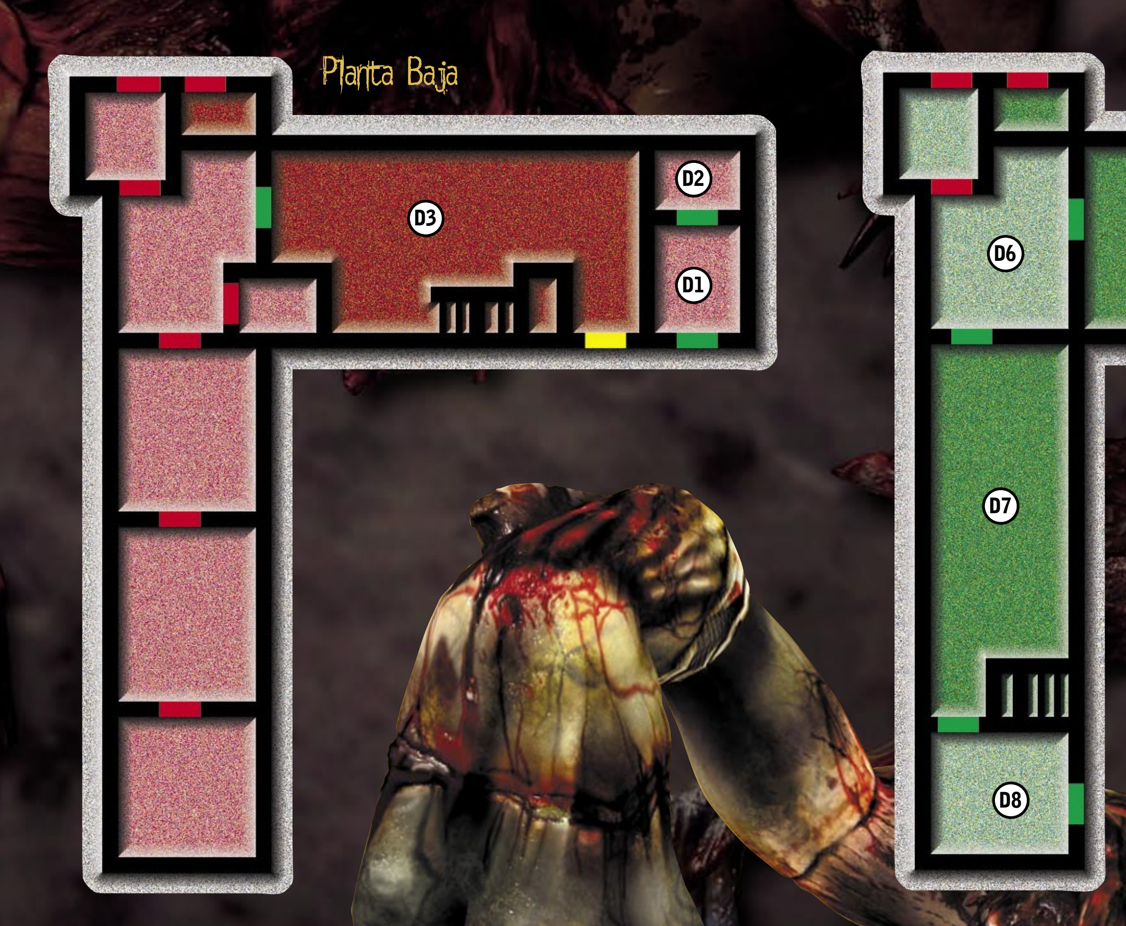


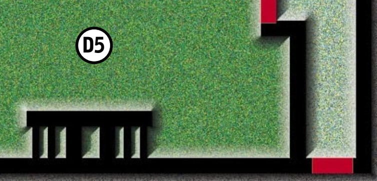






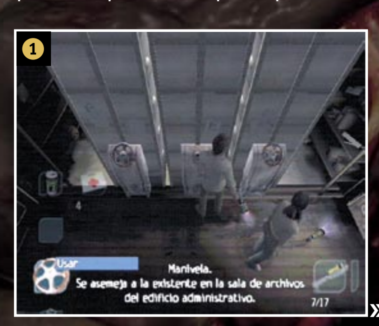
SALA-COMEDOR Y ENFERMERÍA





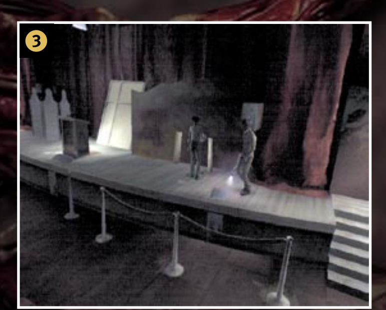
Cap.5 Un macabro escenario

Dirígete al edificio de Administración. Al entrar, repele el ataque de tres Mutados. Tras acabar con ellos, verás que la escalera se ha derrumbado. Un poco más adelante, entre los escombros, hay **Munición** para Escopeta. Entra por la puerta que da a **(A8)**, abriéndola con la Llave de la Sala de Profesores que encontraste en tu primera visita al edificio. Sube por la escalera hasta **(A9)** y pasa a los archivos **(A10)**. **Coloca la Manivela en la estantería** del centro (1) y desplaza dos estanterías a la izquierda y una a la derecha. Al fondo hay una puerta que lleva a **(A11)**. Coge el **Rollo de Película Archivo 21**, dos cajas de **Munición** para pistola, un **CD** y **Fotos** de la construcción del instituto. Vuelve a **(A9)** y el profesor Walden te dará la **Llave del Anfiteatro**. Para llegar allí debes cruzar primero el Parking. **Abre la reja** que da al mismo, situada al sur al lado del Edificio de Administración y en frente de la puerta de la Biblioteca (2). En el aparcamiento, puedes forzar la puerta trasera de »



»





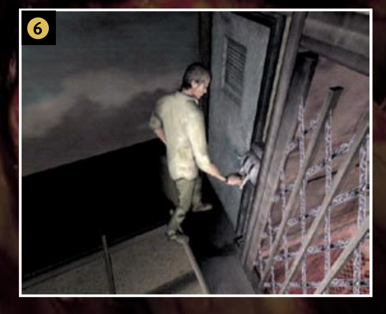


» una **furgoneta** y conseguir un **Botiquín**. A la derecha se encuentra la entrada al Anfiteatro.

Ya dentro, en (E1) coge el **Mapa** de la pared, la **Cinta Adhesiva** de la mesa cercana y el **CD** que hay sobre el mostrador. Avanza un poco y en un nuevo vídeo comprobarás que Friedman aparece en fotos antiquísimas con el mismo aspecto que ahora. Entra por el portón que da al teatro **(E2)** y coge el **Tablón** que hay en el escenario ❸. En la fila más alta del patio de butacas hay un **Botiquín.** Y sobre un altavoz situado en la pared del fondo a la izquierda **Cinta Adhesiva**. En el centro del Patio de butacas, activa el **Interruptor** para que baje una pantalla en el escenario ❹.



Sal a (E1) y sube por las escaleras del fondo a la **Primera Planta**. Atraviesa la pasarela que da a la sala del proyector **(E3)** eliminando a dos Bocagrandes. En **(E3)**, coge la **Munición** para la escopeta de la estantería. **Pon el Rollo de película en el proyector** y verás una proyección en la que un médico experimenta con un suero que muta a las personas. Él mismo se lo autoadministra ❺.



Vuelve por la pasarela a (E1) y entra de nuevo en el teatro **(E2)**. **Fuerza con el Rollo de Alambre la puerta** que hay a la derecha del escenario. Entrarás en **(E4)**. Coge la **Munición** de escopeta que hay sobre la mesa y **fuerza la puerta que da a (E5)**, la sala del montacargas. Una vez allí, busca **Munición** para la pistola cerca de la columna y **pulsa la palanca** que hay a la izquierda del montacargas para quitar el seguro ❻. **Llama al montacargas**, móntate en él para subir a **(E6)**.

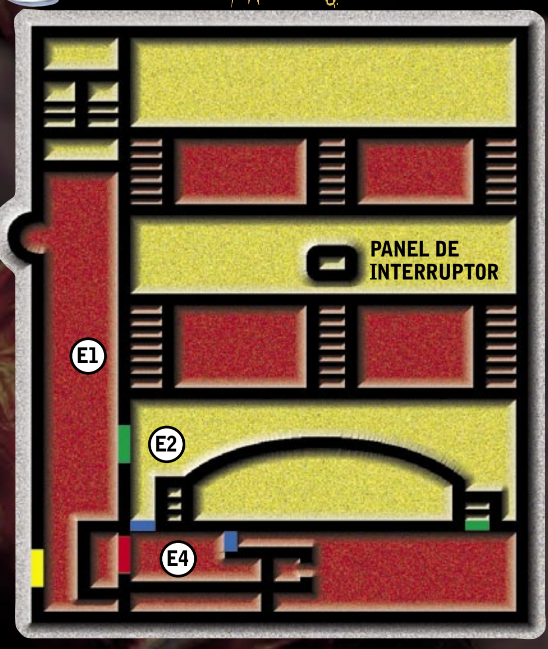


Nada más subir, un vídeo presentará a una enorme Mujer Mutada, a la que tienes que eliminar. **(VER MUJER MUTADA)**

Sobre una caja a la derecha tienes una **Bebida Energética**, por si te flaquean las fuerzas. Al morir, la Mujer Mutada dejará libre una **trampilla** que lleva a **(E5)**.

Baja por el montacargas a (E5). **Coloca el Tablón en la reja** del montacargas para bloquearla. Sube por la trampilla a **(E6)** y llama al montacargas. Baja de nuevo a **(E5)** y verás que la reja está abierta y, con el montacargas en el primer piso, puedes **bajar por el hueco**. Pero antes de bajar, **ES MUY IMPORTANTE QUE MUEVAS DE NUEVO LA PALANCA PARA PONER EL SEGURO**. Baja por el hueco ❼. Un vídeo mostrará cómo el montacargas cae, pero el seguro lo retiene unos segundos. Has salvado la vida de Stan, que habría muerto de haber estado el seguro desactivado.

ANFITEATRO



Punto de reunión — Puertas que hay que forzar — Puertas de llave o que abre un personaje secundario — Puertas abiertas — Puertas que no se pueden abrir

Enemigo: MUJER MUTADA

Mientras tengan la cara cubierta será invulnerables. Cuando te acerques a una lanzará dos tipos de ataques: un zarpazo lateral y un golpe en el suelo cuya onda expansiva te afectará si estás cerca. Acércate arma en mano y, cuando vaya a lanzar su ataque, échate para atrás, usa el destello de tu linterna para desvanecer la oscuridad que rodea su cara y aprovecha para disparar. De vez en cuando, de la barriga del monstruo surgirán gusanos: acaba con ellos con la luz de la linterna. Sigue con esta estrategia hasta acabar con ella.



Cap.6 ¿Dónde estás, Kenny?

Estás en el primer nivel del Sótano del instituto, en la **Sala de Calderas (F1),** que es el nuevo Punto de Reunión. **Selecciona a los dos estudiantes** que quieras y equípalos con armas. Coge un **Botiquín**, un **CD**, **munición** para la pistola que hay tirada sobre unas tablas y una **Linterna de buena calidad** que hay en una mesa cercana a la puerta. De momento, no la unas a ningún arma. Sal al pasillo **(F2)** y avanza recto hasta que aparezcan dos Mutados. Tras eliminarlos, verás que un derrumbamiento te impide seguir hacia adelante. Coge la **Bebida** junto a los escombros, ve por el pasillo de la derecha y cruza la puerta.

Ahora estás en un pasillo (F3). Ve a la derecha de tus personajes y atraviesa una nueva puerta para entrar en otro pasillo **(F4).** A la derecha hay un **alumno**. **Si no le enfocas con la linterna no te atacará**, pero si lo haces se volverá agresivo y tendrás que acabar con él. Recoge la **Munición** para escopeta que hay junto a los escombros. La puerta del otro lado del pasillo está cerrada, así que vuelve al pasillo **(F3)**, avanza por él todo lo que puedas y tuerce a la izquierda para entrar en **(F5)**, un laboratorio con una mesa de disección. **Ignora al alumno** (no te ataca si no le enfocas con la linterna), y coge el **Botiquín** que hay sobre la mesa de operaciones. En la pared derecha hay una **ranura para una palanca** que de momento no puedes utilizar. En una mesa cercana encontrarás unas **Notas** que revelan que Leonard Friedman, el hermano del director Friedman, mutó tras inyectarse un extraño suero y que el director intenta encontrar una cura.

Sal a (F3) y entra en **(F6)**, una sala llena de jaulas. A la izquierda hay una **jaula que puedes empujar** para encontrar debajo una **Escopeta**. Únela a una Linterna con Cinta Adhesiva. A la derecha, recoge la **Carta** que hay cerca de otra jaula en la que alguien asegura tener pruebas de los experimentos de Friedman en una **caja fuerte** de una habitación. Empuja la jaula y podrás entrar en la **celda (F7)**. Pero antes recarga tus armas y prepárate para un buen susto...





Recoge la palanca de la mesa. Una secuencia de vídeo te mostrará cómo un estudiante mutado se transforma en uno de los **Cara-calamar** que viste al principio del juego. Esta bestia destrozará la celda e irá a por ti. **(VER CARA-CALAMAR)**

Para tener más espacio para el combate, sal de la celda y espérale en la sala. Cuando haya caído, vuelve a la celda donde estaba el monstruo y recoge una **Granada Ligera** ❶. Este arma es muy poderosa, pues pocos segundos después de soltarla dispara un haz de luz capaz de reducir a un grupo de Cara-calamares a cenizas. Guárdala para situaciones difíciles. Antes de salir de nuevo al pasillo **(F3)** prepárate, porque fuera te esperan dos Cara-calamar. Tú y tu compañero podéis eliminarlos con los destellos y las armas de fuego, pero **si lo ves mal usa la granada**. Entra de nuevo en **(F5)** y elimina a otro Cara-calamar. **Utiliza la Palanca en la ranura** de la pared derecha ❷ y se desplazará una estantería, revelándose una **trampilla** en el suelo.

Baja por la trampilla al Segundo Nivel del Sótano, al pasillo **(F8)**. Recoge la **Munición** de la pistola que tienes delante y avanza en dirección a **(F9)** para acabar con un Mutado. Vuelve sobre tus pasos y entra en **(F10)**. **Ésta es la sala de las celdas donde está Kenny**, pero antes de que puedas ayudarle, aparecerá Friedman y te dejará inconsciente con una granada de gas. »

SÓTANO 1er Nivel

- Punto de reunión
- Puertas de llave o que abre un personaje secundario
- Puertas que hay que forzar
- Puertas que no se pueden abrir
- Puertas abiertas

ESCALERILLA BAJADA A SÓTANO 2º NIVEL

AGUJERO BAJADA A SÓTANO 2º NIVEL

GRAN COMPUERTA DE METAL

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F11 F12 F13 F14 F15 F16 F17 F18 F19 D D

SÓTANO 2º Nivel

ESCALERILLA DE SUBIDA AL 1er NIVEL

ESCALERILLA DE SUBIDA AL 1er NIVEL

F8 F9 F10 F20 F21 F22 F23 F24 D

» **Te despertarás encerrado** junto a tus compañeros. Coge la **Barra con Gancho** del suelo y **cambia el control a Kenny**, que está en la celda de al lado. Pegado a los barrotes laterales, Kenny puede usar la Barra para **pulsar el botón** que abre las celdas ❸. Una vez fuera, descubrirás que todos están infectados.

La cárcel (F10) es ahora el nuevo punto de reunión. Coge los **Alicates** que hay apoyados en un pared y **abre con ellos el pequeño baúl para recuperar todas tus armas y equipo**. Cura a Kenny y elige a dos muchachos bien armados para que salgan de la celda al pasillo **(F8)**. Dirígete hacia **(F9)** y elimina al Cara-calamar que encuentras en el pasillo. Ya en **(F9)**, súbete a la caja y **usa la Barra para hacer bajar la escalerilla** de la pared ❹. Sube por ella y saldrás finalmente al exterior por una alcantarilla.

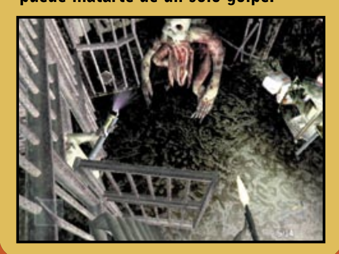
Estás en el Patio Oeste del instituto, al lado del edificio de la enfermería. Al norte hay un gran portón que de momento no puedes abrir. **Avanza hacia el sur,** tuerce hacia la derecha y encontrarás un **CD** en un banco. Ahora dirígete a la **reja** que da al Patio Central y ábrela utilizando de nuevo los alicates. **El Patio central vuelve a ser a partir de ahora el Punto de Reunión**.

❸


❹


Enemigo: CARA CALAMAR

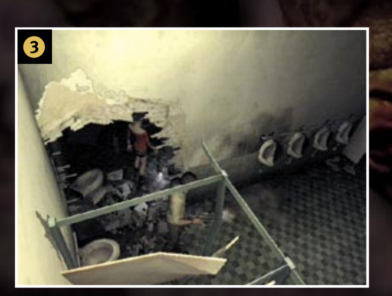
Ralentízale con la luz de las linternas de buena calidad y, cuando la oscuridad que le rodea se disipe, dispara sin parar. Con la escopeta bastarán tres o cuatro tiros, y con la pistola siete u ocho. Si se acerca demasiado corre, ya que si te coge puede matarte de un sólo golpe.

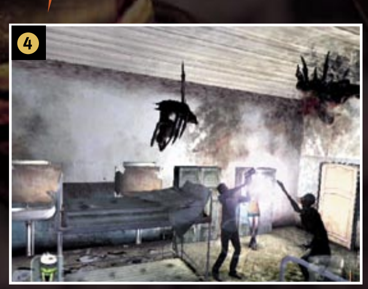


Cap.7 Una residencia de maldad

❶


❷


❸


❹


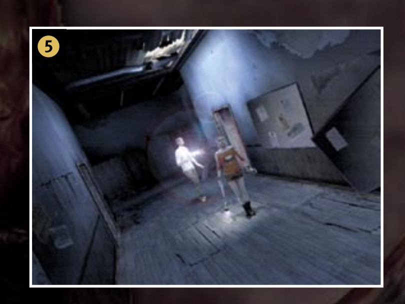
Tienes que comprobar si la enfermera puede ayudarte con la infección. Ve desde el Patio Central hacia el oeste y sube por las escaleras que dan a la azotea del primer piso. A la derecha de los personajes queda la entrada a la Enfermería **(D8)**. La enfermera, víctima de terribles heridas, farfullará sobre un **antídoto** que puedes encontrar si das con otra entrada al Sótano en los jardines. Nos pide que no dejemos salir a Leonard y muere. Coge el **Botiquín** de la silla y vuelve al Patio Central.

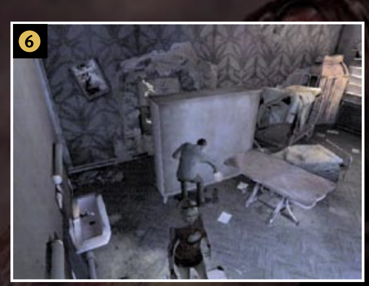
Dirígete a la reja que da al Patio Este, ábrela con los alicates ❶ y pasa. A la derecha tienes la Residencia. Para entrar, **usa de nuevo los alicates en el candado** de la puerta.

Ya en el pasillo de la Residencia (G1), coge el **Mapa** junto a la puerta, y avanza para eliminar a una Masa Informe. En la vitrina de la izquierda hay una **Estatuilla** de un hombre con las manos a la espalda ❷. Y también puedes **forzar una de las taquillas** de la derecha para coger una **Bebida Energética**. Sigue avanzando por **(G1)** y te atacará otro Mutado; dale su merecido. Al fondo, sobre una manta, encontrarás **Munición** para la pistola. Entra en **(G2)**, acaba con los dos Insectos que hay en el techo y con un Bocagrande y recoge **Munición** para pistola, **Recortes** sobre las desapariciones en la mesa y un **CD** del suelo.

Sal al pasillo (G1) y entra en (G3). Hay **Munición** para la escopeta sobre la mesa y un **Humero de Chimenea** que no tiene nada interesante. Lo siguiente que debes explorar es **(G4)**, un baño de chicas donde encontrarás un **Botiquín**. Por el hueco en la pared pasarás a **(G5)**, que es el baño de chicos ❸. Recoge una **Bebida** de uno de los lavabos y vuelve por el hueco a **(G4)** para salir otra vez al pasillo **(G1)**. Entra en **(G6)**, donde debes eliminar a dos Insectos y un Mutado ❹ y recoge una **Granada** y, de una estantería, **Munición** para pistola. Después sal y sube por la escalera hasta la **Primera Planta**.

Una vez en el pasillo (G7), fuerza la cerradura de **(G8)** y entra en la habitación. Elimina rápidamente a dos Mutados y a un Bocagrande. Coge el **Botiquín** que hay en una litera y la **Munición** para la escopeta que hay bajo una caja de cartón. Sal de nuevo al pasillo **(G7)** y encamínate hacia **(G9)**. En cuanto des el primer paso verás que en esa zona del pasillo hay **tablones sueltos**. Si los pisas caerás y morirás, así que no estaría de más

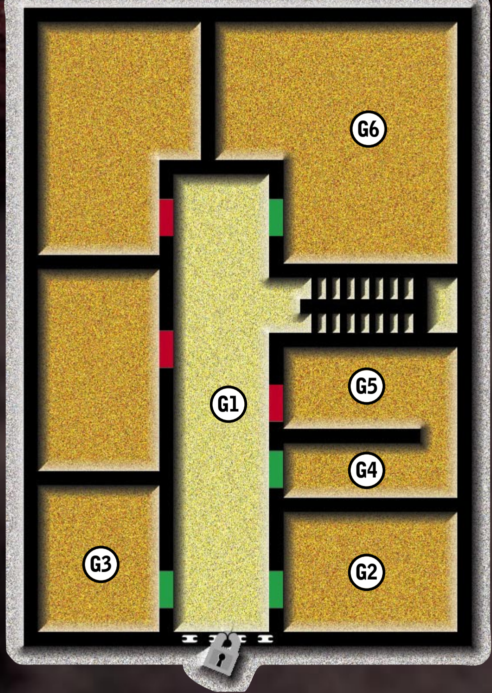
❺


❻


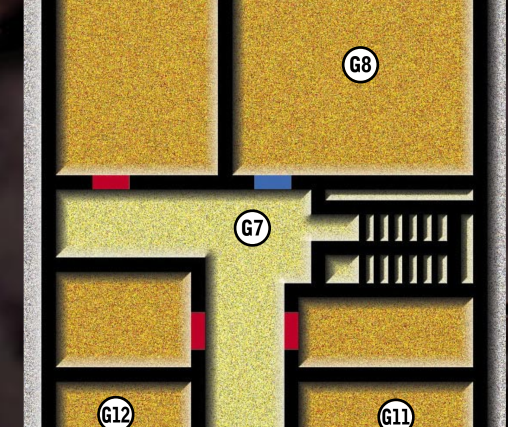
❼


RESIDENCIA

Planta Baja



1ª Planta



Punto de reunión · Puertas que hay que forzar · Puertas de llave o que abre un personaje secundario · Puertas abiertas · Puertas que no se pueden abrir · Candado

que **grabaras la partida**. Avanza por el pasillo con cuidado ❺ evitando siempre los tablones sueltos (se diferencian bien de los estables si te fijas un poco) y no te preocupes por tu compañero, que te seguirá sin caer pise donde pise (si juegas a dobles, los dos jugadores debéis evitar pisar las tablas sueltas, claro está. Si uno cae moriréis los dos).

Llegarás a las salas (G9) y (G10), que están unidas. En cada una hay un alumno infectado, pero **no te atacarán** ni aunque les ilumines con la linterna. En una esquina de **(G10)** hay un **armario** que puedes forzar para coger **Munición** para pistola. En medio de esta misma sala hay un **gran armario**. Empújalo para que caiga contra la pared ❻ y abra un boquete a la sala **(G11)**. En ella encontrarás **Papeles** en una mesilla y una pesada **Caja Fuerte** en el suelo. **Cógela** ❼ y selecciona a tu otro compañero, porque el que lleva la caja andará mucho más despacio. Pasa por **(G10)** y **(G9)** y entra en la habitación **(G12)**. Tira la caja por el hueco de la chimenea (96). Recoge un **CD** de la mesilla y recarga tus armas antes de salir a **(G9)**, porque te esperan un Cara-calamar y un mutado a los que debes eliminar.

Atraviesa de nuevo el pasillo de los tablones sueltos (G8) y baja al pasillo de la planta baja **(G1)**, donde tienes que acabar con otro Cara-Calamar. Recarga y entra en **(G3)**. Allí hay una Mujer Mutada a la que eliminar. Con el camino libre, **examina el humero de la chimenea**. Dentro está la **caja rota**. Coge de su interior un **Plano del Sótano**, la **Llave del despacho de la biblioteca** y un **Diario** en el que se cuenta que los hermanos Friedman descubrieron la Mortifilia y experimentaron con ella. En este edificio ya no hay nada útil, así que **vuelve al Patio Central**.

Cap.8 De regreso a la Biblioteca

Vuelve a al edificio de la Biblioteca, donde podrás abrir el despacho **(C10)** con la Llave que acabas de conseguir. En su interior encontrarás el **Rollo de película Archivo 24**, una **Estatuilla Rota**, una **Llave** y una **Linterna muy potente**. Su destello dura aún más que el de las linternas de buena calidad, así que puedes sustituir una de éstas. Cuando vuelvas al pasillo **(C1)**, te encontrarás con **el señor Weldon**, quien te arrebatará el mapa del sótano. También está infectado y se irá dejándote encerrado en el edificio.


1


2

Usa la Llave que acabas de coger para abrir las puertas que dan a las escaleras, y sube el primer tramo hasta la puerta de la **entreplanta**. Tras ella está en el piso elevado de la biblioteca, al fondo del cual encontrarás una **Estatuilla** (a secas) ❶. Vuelve a la escalera y ahora **sube hasta el Primer Piso**. En el pasillo **(C11)** tendrás que eliminar a dos Insectos en el techo. Coge el **CD** que hay sobre los armarios.

Ahora vamos a registrar las habitaciones del piso para coger unos cuantos objetos, pero ten cuidado, porque van a salirte al paso muchos monstruos. En **(C12)**, elimina a tres Insectos y coge dos **cajas de Munición** para pistola y **Cinta Adhesiva**. En **(C13)** debes acabar con dos Insectos y un Bocagrande y recoger más **Cinta Adhesiva** y,de un armario que hay que forzar una **Granada Ligera**. En **(C14)** te espera un Cara-calamar ❷ y, cuando acabes con él, puedes coger un **Revólver** de una mesa. Por último, en **(C15)** no hay monstruos, pero sí **tres latas de Be-** »

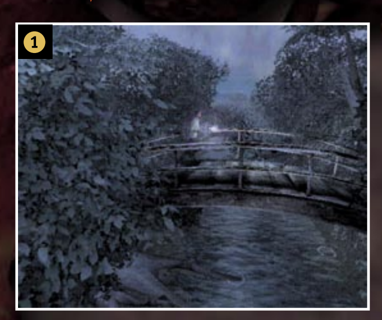
» **bida Energética**. Ahora ya puedes salir por la puerta que da a la **terraza** del Patio Central (usando los alicates para abrir el candado). Justo a la izquierda de los personajes hay un **CD** sobre un banco. Si avanzas al lado contrario enseguida encontrarás unas **escaleras** de bajada que dan al Patio Central ❸.

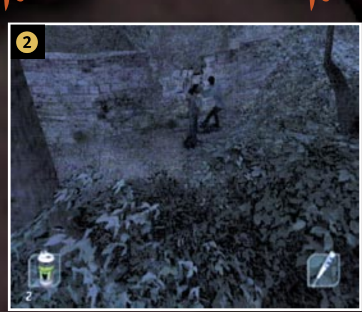
Ve al Anfiteatro (atravesando el parking) y entra en la **sala del proyector (E3)**. Utiliza en él el **Rollo de Película Archivo 24** y además de ver a los hermanos Friedman y a la enfermera trabajando en su laboratorio hace la tira de años, verás un **Código Escrito** en un papel: **0582** ❹.





Cap.9 Un paseo por el bosque







Vuelve al Patio Central y desde allí al Patio Oeste, hasta el portón del final del camino. En el **teclado numérico** de la derecha introduce **0582** y pulsa el botón verde. Los portones se abrirán y tendrás acceso a los jardines.

Avanza hasta que veas una cabaña. Al acercarte a ella, verás una **Escopeta** en el techo. Al entrar, un mutado pasará por fuera e intentará entrar. Usa tus armas y la luz para eliminarle antes . Ahora, **golpea con un Bate o con la Barra la pared cercana a la carretilla**, y caerá del techo la Escopeta de dos cartuchos. Sal y continúa por el camino. Te atacará una Masa Informe. Acaba con ella, avanza, elimina a los dos mutados que te cierran el paso y continúa entre los árboles hasta llegar a una reja. Pasa por ella, pero cuidado, porque en cuanto avances un poco aparecerá detrás de ti un Cara-Calamar. Tras deshacerte de él, continúa por el único camino y cruzarás un puente ❶. Después hay una bifurcación: sigue por la derecha y conseguirás **Munición** para pistola. Vuelve y toma el camino de la izquierda. Detrás de ti aparecerá otro Cara-Calamar.

Sigue hasta un muro de piedra que puedes derribar con el Bate ❷. Tras él, encontrarás **otra bifurcación**. Continúa por la derecha hasta llegar a un quiosquillo. Detrás aparecerá otro Cara-Calamar. Acaba con él y coge la **Estatuilla del hombre rezando** del centro del quiosquillo. Aparecerán cuatro Bocagrandes fáciles de eliminar. Vuelve a la bifurcación y ahora toma el camino de la izquierda hasta alcanzar otra **reja**. Tras eliminar al Bocagrande que te sale al paso, atraviésala sin perder tiempo.

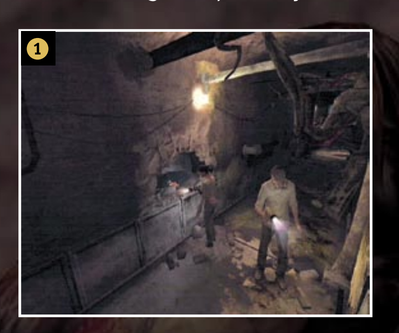
Este lugar te sonará: estás la parte izquierda del exterior de la mansión que vio Kenny al principio de la aventura. Al lado tienes un **botiquín**. Ve a la parte delantera de la casa y, antes de subir las escaleras, ve por el camino que sale a la derecha y encontrarás una **Palanca** en el suelo. Ahora sí, sube las escaleras de la fachada y recoge **Munición** para la pistola y un par de latas de **Bebida Energética.**

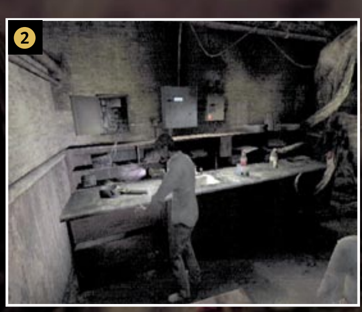
Ve al lado izquierdo de la casa, elimina a los dos Mutados que saldrán y entra en el **sótano**. Recoge **Munición** para la pistola de la estantería de la derecha y la **Cinta Adhesiva** del barril. **Pon la palanca en la ranura** junto a los barriles y hazla bajar para revelar la trampilla que da al sótano ❸. Baja de nuevo a ese escenario de pesadilla...

Cap.10 El horror bajo el Instituto

Ya en el **Primer Nivel** del Sótano, estás en **(F11)**, el pasillo que visitó Kenny al principio de su calvario. Elimina al Insecto del techo y coge la **Munición** que hay a tu izquierda, en el suelo. Avanza por el túnel hasta que aparezca otro Insecto y, tras acabar con él, coge la **Munición** para la Escopeta del hueco en la pared ❶. Sigue adelante hasta **(F12)**, **selecciona tus escopetas** y recárgalas. Avanza por **(F12)** hasta que veas un Cara-Calamar. Elimínale lo más rápido que puedas, ya que por detrás llega otro.

Con los dos bichos muertos, coge un **Botiquín** de una mesa y una **Bebida Energética** y entra en **(F13)**, la pequeña sala con dos puertas. La de la derecha da a **(F14)**, una pequeña celda en la que hay un mutado agresivo. La de la izquierda da a una **sala de calderas (F15)**. En la misma pared donde está la puerta por la que acabas de entrar hay otra que da a **(F18)**. De momento ignórala, avanza y sube unas pequeñas **escaleras** y recoge del suelo un **CD**, una **Bebida** que hay so-





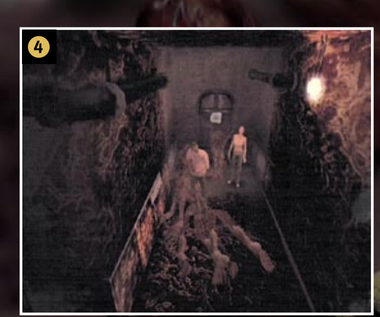
bre una silla y **Cinta Adhesiva** en el suelo. También puedes leer unos **Papeles** sobre los experimentos con alumnos. Sal por la puerta cercana, que da a **(F16)**. En esta sala hay una escalerilla que sube hasta el **despacho de la Biblioteca (C10)**, donde no encontrarás nada interesante. También hay una puerta en la pared sur que da a la zona de pasillos y laboratorios que visitaste cuando rescataste a Kenny, pero en la que sólo queda algún que otro mutado agresivo. En la **pared norte** verás un **mueble grande de metal**. Empújalo hacia la derecha y acércate a la pared. Has entrado en un **laboratorio secreto (F17)**, pero cuidado, porque en el techo hay un Insecto. Tras eliminarlo, coge de la mesa un **arma nueva: el Láser** ❷. Te recomendamos que lo reserves, porque su carga es limitada y la necesitarás…

Regresa a (F15), la sala de calderas, **recarga tus escopetas** y, ahora sí, entra por la puerta que da a **(F18)**. Nada más entrar te asaltará un Cara-Calamar al que puedes derribar a tiros (si se te echa encima, puedes salir de la habitación). Una vez muerto el bicho, registra la sala para encontrar un **Botiquín** en el suelo de una esquina y una **Bebida** en las estanterías cercanas. También observarás que en otra esquina hay un agujero en el suelo. La puerta de esta sala da a **(F19)**, una sala llena de vegetación y con una enorme **puerta metálica** que, de momento, no puedes abrir. Así que no te conviene entrar en ella ahora. Mejor baja por el agujero en el suelo de **(F18)** hasta el **Segundo Nivel** del Sótano.

Estás en (F20). Tras acabar con un Bocagrande, coge un **CD** de la estantería y **Munición** para la pistola. Recarga tus armas y pasa a **(F21)**. En esta sala verás una enorme máquina con **cuatro pedestales**, que da energía a la gran puerta metálica de **(F19)**, pero de momento está apagada. Y también te encontrarás con una tercera **Mujer Mutada**, a la que debes eliminar junto a las demás (es más conveniente que la ataques desde la derecha de la máquina, pues tendrás más libertad de movimientos). **Coloca las cuatro estatuas, cada una en un pedestal** ❸. Pero todavía te falta algo para que la máquina funcione.

Sal al pasillo (F22) y de nuevo recarga tus armas para que no te pille por sorpresa lo que se acerca. Es más, **prepara una Granada Ligera**, que

❸


❹


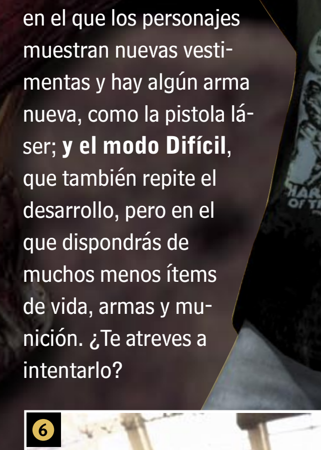
te va a ser muy útil. Avanza por el pasillo hasta la puerta del final, desde atrás y los lados, aparecerán tres Cara-Calamar. Si vas bien pertrechado con escopetas y linternas potentes podrás cargártelos, pero **para asegurarte usa la Granada** ❹. En el suelo, cerca de la puerta del fondo, hay otra **Granada**. Esa puerta da a **(F10)**, la zona de las celdas donde estuvo encerrado Kenny. Pero en ellas no encontrarás nada interesante, así que coge la **bifurcación** que va a la derecha y llegarás a **(F23)**, una sala con tres puertas y un **CD** y **Munición** para la escopeta. Sólo se abre la puerta del fondo, que da a **(F24)**, una pequeña celda con un **Botiquín** y una **Palanca**.

Desanda el camino hasta la sala de la máquina (F21), coloca la Palanca en la ranura cerca del cadáver de la Mujer ❺ y **activa la máquina**. En un vídeo, verás cómo la gran compuerta metálica de **(F19)** se abre y a Walden pasar tras ella. Ve a **(F20)** y **sube por la escalerilla hasta el Primer Nivel del Sótano**. Ya puedes pasar a **(F19)**, y verás un vídeo en el que Friedman es tiroteado por Walden cuando se niega a darle el antídoto. Walden se lo inyecta, pero una especie de planta gigante le asesina…

Ahora el nuevo punto de reunión es la sala de la compuerta (F19), en el que se juntarán los cinco jóvenes. Recoge la **Mochila de Walden** para conseguir más **Botiquines** y **Munición**. Si juegas solo, lo mejor es que elijas a un personaje, lo equipes con el láser y con la escopeta de dos disparos y que pidas a tu compañero que te espere en **(F19)**, porque si traspasa la compuerta y no está controlado por otro jugador, tiene todas las papeletas para morir. Pasa la compuerta y prepárate para luchar contra el enemigo final, Leonard Friedman.

(VER LEONARD FRIEDMAN)

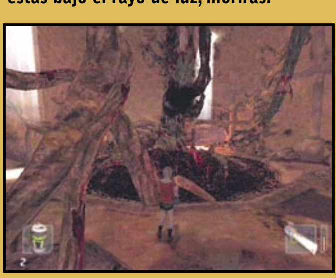
Tras ver morir a Friedman, disfruta de la secuencia final del juego (que varía si han sobrevivido los cinco chicos o a muerto alguno de ellos) ❻. El terrible secreto del instituto Leafmore ha sido desvelado. Tú puedes disfrutar de **dos nuevos modos de juego**: **el modo Especial**, idéntico a la aventura normal pero en el que los personajes muestran nuevas vestimentas y hay algún arma nueva, como la pistola láser; **y el modo Difícil**, que también repite el desarrollo, pero en el que dispondrás de muchos menos ítems de vida, armas y munición. ¿Te atreves a intentarlo?



Enemigo: LEONARD FRIEDMAN

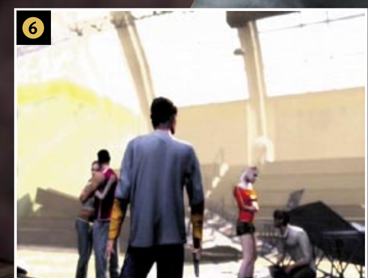
Friedman usa dos ataques: círculos de oscuridad que surgen del suelo y un brutal golpe con su tentáculo. Los dos son fáciles de esquivar si te mueves.
Tu objetivo es destruir las cinco ramas que unen a Friedman al techo. Enfrente tienes una: usa el Láser o la Escopeta de dos disparos para seccionarla. Al caer la rama, se abre un agujero por el que entra un rayo de luz. Leonard lanza ahora un nuevo tipo de ataque: en su tentáculo aparecerá una bola de oscuridad, y a su alrededor se acumulará una enorme masa de oscuridad que en un instante invadirá la sala. Si en ese momento no estás bajo el rayo de luz, morirás.

Debes dar la vuelta alrededor de Leonard, esquivando sus ataques y destruyendo las ramas. Intenta no usar demasiados botiquines, porque te harán falta después. Cada vez que caiga una rama, un nuevo rayo de luz se proyectará en el suelo: permanece en él y aprovecha para recargar armas y curarte.
Cuando caiga el quinto tentáculo, el techo se derrumbará sobre él y saldrás al gimnasio, donde la luz del día lo baña todo. Pero Leonard saldrá del hueco y te atacará con un golpe vertical muy fácil de esquivar y otro horizontal imposible de evitar. Usa los botiquines y aguanta un minuto hasta que la luz acabe con él.





❺


❻


UEFA Euro 2004 Portugal

El seleccionador te ha llamado, la prensa te sigue de cerca, los patrocinadores suspiran por ti, los rivales te temen, la afición está entregada, tu corazón late con fuerza, el balón rueda... ¡EURO 2004!

CONSEJOS BÁSICOS


ENTRENAMIENTO


CÁMARAS

Entrena sin parar: para sacarle todo el partido al juego tienes que practicar mucho. Movimientos como el lanzamiento de faltas o el desmarque sin balón pueden ser fundamentales, así que no descanses hasta dominarlos. **Una buena forma de entrenar es el modo Creador de Situaciones**, donde puedes introducir tiempo restante de partido, tarjetas, expulsiones… Puede ser útil para practicar aspectos de juego, como remontar o defender un resultado con más o menos jugadores en el campo.


Cámaras ideales: de entre todas las opciones, **las mejores cámaras son Grúa** (por defecto) **y Televisión**. Ambas ofrecen una visión amplia del campo, con la que podrás apreciar con facilidad la posición de tus jugadores.

Alineaciones: para elegir a tu once titular en cada partido, **ten en cuenta las tarjetas y el indicador de moral**. Antes de cada partido recibirás dos informes, uno sobre el equipo rival y otro sobre tu propio equipo, que te aportará información sobre la moral de alguno de tus jugadores. Para elaborar tu lista de convocados, **usa la pantalla de alineaciones**, en la que verás las características de tus jugadores.

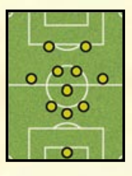

ALINEACIONES

Dirección del equipo: a la hora de elegir la táctica de juego, ten en cuenta las habilidades de tu equipo y nunca saques a los jugadores de sus posiciones naturales o rendirán mucho menos. Éstas son algunas de las tácticas:

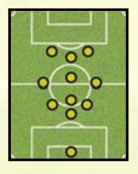

4-4-2: todo un clásico. Ofrece seguridad, orden y eficacia si no eres demasiado patoso. Muy buena táctica para empezar los partidos y para acostumbrarte al juego y sus opciones.


4-3-1-2: buena táctica si cuentas con jugadores que posean un buen control de balón y un jugador destacado que sea bueno en cuanto a visión de juego y organización se refiere.


4-3-3: buena táctica para salir al ataque, sobre todo si quieres asegurar la victoria de forma rápida o vas por detrás en el marcador. Especialmente si dispones de extremos rápidos y hábiles.


3-5-2: para combinar con la posesión ofensiva. Puedes encajar goles si el equipo contrario dispone de jugadores rápidos y usa las bandas. Puede ser demoledora en ataque si tienes calidad.


4-2-4: otra variante clásica. Es bastante eficaz si dispones de buenos jugadores por línea y para todos aquellos entrenadores arriesgados que no teman dejar las bandas algo desprotegidas.


3-4-3: ¡al ataque!, Cruyff, Dream Team...¿te suenan esos nombres?. Es bastante arriesgada, pero si tu equipo tiene jugadores de calidad, es el contrario quien debería preocuparse.




JUGADOR VELOZ

• Jugadores estrella: hay jugadores que tienen cualidades especiales, así que procura cuidarlos y usarlos siempre para los momentos más complicados.

• A cada jugador lo suyo: ten en cuenta que hay jugadores que son mejores que otros en determinadas acciones. Y hay remates, como la chilena, solo al alcance de jugadores de gran habilidad.


ELIGE A LOS MEJORES

• Ojo con la táctica: No es suficiente con seleccionar una táctica que creas que va a resolver todos tus problemas durante el encuentro. Debes combinarla siempre con la mentalidad con la que deseas jugar (ofensiva o defensiva) y el tipo de juego a desarrollar en defensa (contención del rival o presión) y en ataque (por las bandas, balón largo, posesión).


TÁCTICAS

MOVIMIENTOS OFENSIVOS

Regates

Si cuentas con jugadores con un alto índice de habilidad, puedes explotar sus cualidades **presionando el stick derecho** al encarar al rival. Dependiendo del jugador que lo haga, ejecutará un **regate en carrera**, un **auto-pase**, **girará alrededor** del defensa o le hará un **túnel** al contrario. Procura **no recurrir al esprin** mientras lo haces. Un jugador especialmente hábil a la hora de usar este regate es Kezman (Serbia).


REGATES


AMAGO

→ Amagos ● + R2: efectivo para despistar a los defensas y al portero y ganar espacio de acción.

Pases

• Pase raso ✖: para avanzar controlado el balón.

• Pase elevado ■: dirige la dirección con el stick izquierdo.

• Pase largo ▲: ideal si tienes jugadores rápidos.

• Elegir receptor (juego sin balón):
1) Pulsa **L2**: sobre tres posibles receptores aparecerá un número.
2) Pulsa **L2** y los números se iluminarán: detente sobre el que va a recibir.
3) Con el stick derecho puedes controlar al receptor elegido.


PASE ELEVADO

4) Pulsa uno de los botones de pase cuando el receptor esté en posición.


PASE RASO


PASE LARGO


ELIGE RECEPTOR

Remates

• Remate de cabeza ●: cuando el balón esté sobre ti. Si el jugador está alejado del balón es probable que remate en plancha

• Tiro elevado ●: la potencia **dependerá del tiempo que pulses el botón**. Mídela con el indicador bajo el nombre del jugador.

• Vaselina ● + L1: tienes más posibilidades de éxito si tu jugador es hábil y el portero está adelantado.

• Volea ●: cuando estés **a punto de recibir un pase a media altura**. Si tu jugador tiene mucha habilidad y está de espaldas a la portería, puede que realice una chilena.


RASO CON EFECTO

• Tiro raso con efecto ● + L2: un disparo muy efectivo para superar al portero rival.


TIRO ELEVADO


VASELINA


VOLEA

Lanzamientos a balón parado


FALTA DIRECTA


FALTA INDIRECTA


SAQUE DE ESQUINA


PENALTY

Lanzamiento de falta directa: verás **dos puntos de mira**. Con el stick izquierdo mueves el que aparece sobre la barrera para establecer por dónde vas a lanzar la falta. Con el stick derecho mueves el que aparece sobre el balón (a tu izquierda) para el efecto. Tras elegir la dirección, pulsa ● ó ■ para iniciar el lanzamiento. Vuelve a pulsar el botón para la potencia y otra vez para la precisión cuando el indicador recorra la barra.
Para un buen lanzamiento, ajusta **una potencia que sobrepase la mitad del medidor y una precisión más o menos a la mitad** de la barra indicadora de la potencia utilizada.

Faltas indirectas: utiliza el pad de dirección para elegir la opción de **pase a un compañero** (confírmala pulsando ✖).
Si eliges la opción **pasar y disparar**, realiza las acciones descritas para falta directa. Los parámetros decididos se aplicarán al jugador que recibirá el pase en corto.
Si optas por **bombear el balón**, hay distintas posibilidades de pase. **Cada jugador susceptible de recibir el balón tiene un símbolo**. Pulsa este símbolo en el mando y a continuación, con el stick izquierdo, dirige al jugador seleccionado al punto de destino circular que verás resaltado sobre el terreno de juego.

Saques de esquina: siempre antes de lanzar un córner, **selecciona el tipo de saque** a realizar (al centro, al palo largo, al palo corto o colgar el balón) usando el pad de dirección y confirmando con ✖.
Después, **selecciona al jugador** que irá al remate presionando el símbolo que aparece sobre la cabeza de los posibles receptores. Ve ahora (utilizando el stick izquierdo) hacia el **cursor circular** que aparecerá sobre el campo, que es el punto hacia donde se dirigirá el saque de esquina.
Moviendo el stick derecho puedes **burlar la presión del defensa rival** que cubre esa posición y asegurar mejor el remate.

Penalties: **con el stick izquierdo decides la dirección** del disparo, mientras que **con ● imprimes potencia** al lanzamiento (cuanto más tiempo mantengas presionado ● más potente será).
Un consejo: los mejores y más efectivos lanzamientos se consiguen **marcando cualquiera de las diagonales** con el stick izquierdo y usando una **potencia de tiro media**.
Cuando ocupes la portería, espera hasta el último momento para intuir por dónde lanzará el balón tu rival. Entonces, moviendo el stick izquierdo en la dirección deseada y pulsando ● harás una palomita, mientras que si pulsas ✖ harás una estirada.

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS



Despeje ●: para mandar el balón lejos de tu área. **Puedes regular la potencia del despeje** manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón.

Despeje ■: **para despejar con el balón controlado**. En este caso también puedes regular la potencia del despeje manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón.

Despeje ✖: **para despejar por alto** con la cabeza.

Robar el balón ●: si estás cerca del contrario. Lo ideal es **esperar a que te encare**.

Entrada ■: puede ser sancionada como falta. **No abuses de este movimiento**. También puedes utilizar ■ para interceptar un pase raso.


DESPEJE ■

Presión L1: **un compañero vendrá a ayudarte** a presionar al atacante que defiendas.


ENTRADA

Barrera ■ ó ●: si te lanzan una falta puedes **hacer saltar a la barrera** con estos botones.


DESPEJE ●


ROBAR BALÓN


PRESIÓN

¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Silent Hill 3.*
Guías: *Hulk, ISS3* y *Clock Tower 3.*
Comparativa: Arcades de velocidad.
Suplemento: Guía de compras.



Guía coleccionable: *Tomb Raider EADLO.*
Guías: *Ratchet & Clank* y *Midnight Club II.*
Comparativa: *Indiana Jones* Vs *Tomb Raider.*
Suplemento: Más de 3.000 trucos.



Guía coleccionable: *Kingdom Hearts.*
Guías: *SOCOM* y *Midnight Club II.*
Comparativa: Los mejores juegos de rol.
Suplemento: Juegos de Cine.



Guía coleccionable: *007 Nightfire* y *Medal of Honor Frontline.*
Guías: *Colin McRae 04* y *Soul Calibur II.*
Comparativa: Juegos de lucha.



Guía coleccionable: *Jak II El Renegado.*
Guías: *ESDLA El Retorno del Rey* y *WRC3.*
Comparativas: *FIFA 2004* Vs *PES3.*
Suplemento: 40 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *True Crime Streets of L.A.*
Guías: *Pro Evolution Soccer 3* y *Broken Sword.*
Comparativa: Shoot'em up subjetivos.
Suplemento: Calendario 2004.



Guía coleccionable: *Ghosthunter.*
Guías: *Prince of Persia* y *FIFA 2004.*
Comparativa: Los mejores plataformas.
Suplemento: Más de 4.000 trucos.



Guía coleccionable: *Medal of Honor Rising Sun.*
Guías: *Need for Speed Underground* y *Time Crisis 3.*
Comparativa: Carreras ilegales.
Suplemento: Lo mejor al mejor precio.



Guía coleccionable: *Los Sims Toman La Calle.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Dragon Ball Z 2.*
Suplemento: Los futuros éxitos de 2004.
TODO PS2: CD con vídeos y páginas de la revista.



Guía coleccionable: *Final Fantasy X-2.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Cuestión de Honor.*
Comparativa: Aventuras de Terror.
Suplemento: 37 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *Forbidden Siren y Alias.*
Guías: *SOCOM II* y *Los Simpsons Hit & Run.*
Comparativa: Acción de espada y brujería.
Suplemento: Más de 4.000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Project Zero II.*
Guías: *SOCOM II* y *Tony Hawk's Underground.*
Comparativa: Aaventuras de conducción.
Suplemento: Especial E3: los juegos que vienen.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Play2Manía Guías Platinum**!





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales, te informamos que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

Harry Potter™ y el Prisionero de Azkaban

Un nuevo curso nos lleva junto a Harry, Ron y Hermione de vuelta a Hogwarts. Como las tareas escolares son muchas, aquí tienes una guía rápida con todo lo imprescindible para que aproveches bien tu estancia en Hogwarts.

Consejos

• **Examina** todo lo que sea susceptible de investigar en una estancia. A veces verás cosas a simple vista, pero por lo general estarán escondidas.

• **Pociones:** procura llevarlas de todo tipo, sobre todo las que curan los envenenamientos, ya que si te envenenan irás perdiendo vida poco a poco.

• **En la tienda de Fred y George** de la sexta planta podrás comprar muchas cosas (cromos, hechizos, pociones, bombas boñiga…) y cada una te costará un montón de grajeas, así que será imprescindible registrar todas las estanterías con Ron. Un buen truco es vaciar una sala de grajeas, salir y volver a entrar. Por lo general, volverán a estar en su sitio y podrás rellenar rápidamente tu cuenta.

• **Antes de actuar, párate y piensa:** en ocasiones te costará más de un intento superar un desafío, pasar una zona o vencer a un enemigo. No te desesperes: examina bien los retos, es mejor esperar un poco que precipitarse y fallar.

• **Mapa del merodeador:** una vez que lo tengas, juega siempre que puedas con Harry, ya que es el único de los tres que puede usarlo. Fíjate en el camino que sigues y en los posibles atajos o zonas secretas marcadas en él.

• **Grageas:** en ocasiones verás que los jarrones que adornan las estancias se mueven solos. Eso significa que en su interior hay grajeas, así que usa Flipendo con ellos para conseguirlas.

• **Ron no puede montar en Buckbeak** por mucho que pruebes, así que no te molestes en intentarlo: Ron acabará siempre en el suelo.

• **Apréndete bien** para qué vale cada hechizo que tienes y quién lo puede usar. A veces la rapidez será lo único que te salvará de tus enemigos.

• **Minijuegos:** la carrera de lechuzas, el vuelo con Buckbeak y los duelos de magia en el Gran Comedor no tienen ningún efecto real para terminar la aventura principal y puedes prescindir de ellos si quieres, aunque ten en cuenta que subirán el porcentaje de juego superado y la nota que te pongan en cada uno valdrá para darle al final más puntos a Gryffindor. Tú mismo.



Hechizos y Habilidades

Durante todo el juego podremos controlar tanto a Harry como a sus amigos, Ron y Hermione. Aunque comparten varios hechizos comunes, cada uno dispone de varios hechizos propios que sólo ellos pueden usar, así como una habilidad en concreto que los distingue. Saber combinar todas sus habilidades será vital para superar la aventura. Aquí tienes una descripción de los hechizos y habilidades que tiene cada uno:

Harry Potter

✻ HABILIDAD ESPECIAL:

Cuando juegues con Harry (y después de conseguir el mapa del merodeador), tendrás a tu disposición un mapa que se desplegará en una pequeña ventana en la parte superior de la pantalla. Te será muy útil para no perderte por el castillo, ya que además, mostrará las zonas secretas del castillo (resaltadas en verde).

✻ HECHIZOS:

- **Flipendo:** tira hacia atrás objetos y criaturas. Harry lo tiene desde el principio del juego.
- **Expelliarmus:** encantamiento para desarmar. Le devuelve los hechizos al rival. Lo aprende en la sala común de Gryffindor la primera vez que entra allí y consulta el libro de hechizos.
- **Carpe Retractum:** hechizo de tira y afloja. Tira de un objeto hacia la varita. Lo consigue durante el desafío para encontrar el libro con el hechizo Carpe Retractum que le piden en la clase de Encantamientos.
- **Expecto Patronum:** sirve para rechazar a los dementores. El profesor Lupin le pedirá que consiga el libro donde se encuentra el hechizo cuando acuda por segunda vez a su clase de Defensa contra las Artes Oscuras.

Hermione Granger

✻ HABILIDAD ESPECIAL:

Hermione es la que más hechizos tiene (para algo le han valido tantas horas de estudio) y puede gatear para colarse en sitios inaccesibles para los chicos.

✻ HECHIZOS:

- **Flipendo:** tira hacia atrás objetos y criaturas. Hermione lo tiene desde el principio del juego.
- **Expelliarmus:** encantamiento para desarmar. Le devuelve los hechizos al rival. Lo aprende en la sala común de Gryffindor a la vez que Harry.
- **Glacius:** hechizo congelador. Congela el agua y apaga el fuego. Lo consigue al encontrar el libro de Hechizos Glacius que le pide el profesor Lupin la primera vez que acude a Defensa contra las Artes Oscuras.
- **Reparo:** hechizo reparador para arreglar objetos rotos. Lo consigue siguiendo el camino que abren Ron y Harry en las mazmorras inferiores.
- **Draconifors:** sirve para animar estatuas de dragones para que arrojen fuego por la boca. Muy útiles para quemar tapices y revelar pasadizos secretos y zonas ocultas. Hermione lo aprenderá en la clase de Defensa contra las Artes Oscuras. Haz que se cuele por debajo de la puerta enrejada que hay allí mientras Harry y Ron la sujetan para que encuentre el libro con el hechizo.
- **Snuflifors:** sirve para convertir a los libros voladores en ratoncitos. Cuando se refugien en sus ratoneras, conseguirás grajeas, pociones y, a veces, algún cromo. El hechizo se compra en la tienda de Fred y George.

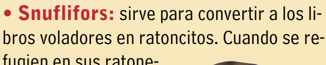
Ron Wesley

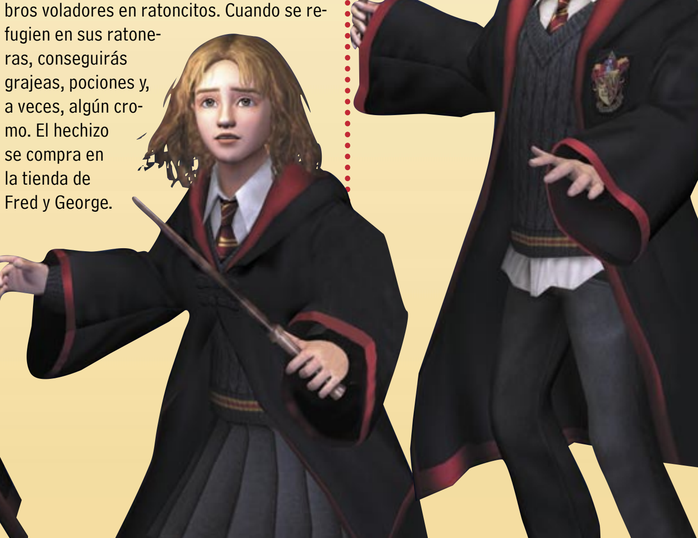
✻ HABILIDAD ESPECIAL:

De los tres, Ron es el indicado para andar siempre buscando por todas las estanterías y lugares recónditos en busca de grajeas de todos los sabores, cromos o cualquier otra cosa que puedas necesitar. De hecho, es el único que puede encontrar estas cosas en las estanterías, lo que te vendrá muy bien, ya que hay cromos y objetos que solo podrás conseguir previo pago de grajeas. También es el único capaz de detectar paredes falsas y pasadizos secretos. Todo lo que Ron puede examinar tiene como una especie de capa brillante que no deja de moverse.

✻ HECHIZOS:

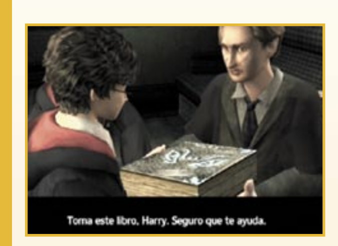
- **Flipendo:** Tira hacia atrás objetos y criaturas. Ron tiene este hechizo desde el principio del juego.
- **Expelliarmus:** Encantamiento para desarmar. Le devuelve los hechizos al rival. Lo aprenderá en la sala común de Gryffindor a la vez que Harry.
- **Lumos Duo:** Sirve para iluminar la varita y conjurar un haz de luz desde su extremo. Ron lo aprende mientras ayuda a Neville con el ghoul. También te será de mucha utilidad contra los Hinkypunk y para cargar de luz orbes brillantes.





Folio Bruti

Durante tu aventura irás encontrando las páginas que forman este tratado mágico que habla de distintas clases de criaturas mágicas. Aquí tienes una lista de todas ellas y dónde encontrarlas.



1. **Dementores:** viene con el libro. Te lo da el profesor Lupin.
2. **Billywig:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Glacius.
3. **Chizpurfle:** en clase de Pociones.
4. **Doxy:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Carpe Retractum.
5. **Libélula:** en el pasadizo que une el cuarto piso con el séptimo.
6. **Hada:** en el pasadizo secreto de la segunda planta.
7. **Arbusto de semillas de fuego:** en la zona de estudio de la mazmorra.
8. **Caballito de mar volador:** en la tienda de Fred y George de la sexta planta (cuesta 100 grajeas).
9. **Ghoul:** en el quinto piso, en la sala de los instrumentos musicales.
10. **Hinkypunk:** en uno de los pasillos del quinto piso.
11. **Hipogrifo:** en los terrenos de Hogwarts.
12. **Duendecillo:** durante el transcurso del desafío para obtener el mapa del merodeador.
13. **Gorro rojo:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Reparo.
14. **Salamandra:** durante el desafío para obtener el libro de hechizos Glacius.
15. **Trol:** en la sala común de Gryffindor (panel secreto de la pared).
16. **Tentacula Venenosa:** en el baúl de Hermione en el dormitorio de las chicas de la torre de Gryffindor.



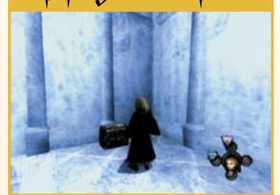
Cromos

Al igual que en los juegos anteriores de Harry Potter, en esta ocasión también podremos hacernos con una colección de cromos de magos y brujas famosos para obtener recompensas adicionales. En esta ocasión son 50, y para saber cuántos llevas tendrás que acudir al Folio Universitas, uno de los libros que puedes consultar en tu menú pulsando Select. Hay diez categorías distintas con cinco cromos en cada una de ellas. Al coger los cuatro primeros, conseguirás de forma automática el quinto y, en algunos casos, un bonus. ¿Quieres saber quiénes son y dónde están? Toma nota:

Brujas

BONUS: Aumentará la resistencia de Hermione a los daños físicos.

Morgana le Fay



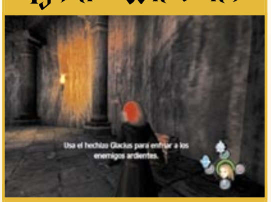
Donde está: en la sala donde Hermione tiene que mover los bloques de hielo, durante el desafío para encontrar el libro de hechizos Glacius.

Queen Maeve



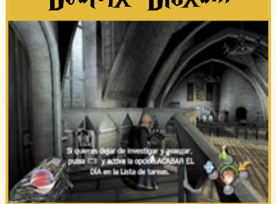
Donde está: en el pasillo de las mazmorras que da a la clase de Pociones y que está lleno de estatuas. Busca un baúl al fondo a la derecha.

Ignatia Wildsmith



Donde está: en la sala donde está el libro de hechizos Glacius. Después de congelar la lava y subir por la plataforma, en el cofre de la derecha.

Beatrix Bloxam



Donde está: a la autora de las Fábulas de las Setas te la encontrarás en un baúl dentro de la clase de Defensa contra las Artes Oscuras.

Gunhilda de Gorsemoor



Donde está: el cromo de la más famosa de las brujas se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro.

Magos

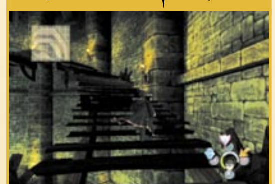
BONUS: Aumentará la resistencia de Harry a los daños físicos.

Merlín



Donde está: el cromo del mago más famoso de todos los tiempos se encuentra en el pasillo que hay bajando por el pasadizo secreto que une la zona de estudios del cuarto piso con el segundo.

Glanmore Peakes



Donde está: en la búsqueda del libro de hechizos Carpe Retractum, cuando Harry queda libre de la reja tras pulsar el interruptor. Sube la escalera y mira a la derecha de la primera puerta. Está en el cofre.

Herpo el Sucio



Donde está: en el pasadizo secreto que hay en el séptimo piso y que lo une con el cuarto. Elimina primero a las doxys y usa luego Carpe Retractum en el gancho del otro lado para que Harry llegue hasta el baúl.

Edgar Stroulger



Donde está: lo encontrarás mientras buscas el libro de hechizos Carpe Retractum. Busca un baúl junto al interruptor que activas para que Harry y Ron puedan subir por las escaleras. Dentro está el cromo.

Albus Dumbledore



Donde está: para poder obtener automáticamente el cromo del actual director de Hogwarts tendrás que conseguir antes los otros cuatro. Al hacerlo, conseguirás aumentar la resistencia de Harry al daño.

Vampiros

BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

Lady Carmilla Sanguina



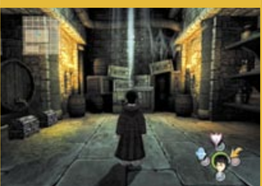
Donde está: en la chimenea de la Sala Común de Gryffindor. Haz que Hermione apague las llamas con el hechizo Glacius y el cromo aparecerá.

Amarillo Lestoat



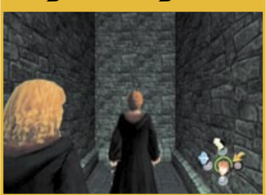
Donde está: en la chimenea de la zona de estudio que hay en la cuarta planta. Haz que Hermione use el hechizo Glacius sobre el fuego hasta que el cromo aparezca.

Sir Herbet Varney



Donde está: en las mazmorras inferiores. Cuando llegas con Harry y Ron a la bodega, examina los baúles junto al perchero para lechuzas. En uno de ellos está el cromo.

Blodwyn Bludd



Donde está: en un pasadizo secreto del cuarto piso. Carga con Lumos la esfera de la sala principal y el haz de luz cerrará el ojo al otro lado del pasillo, revelando un hueco secreto.

Conde Vlad Drakul



Donde está: el cromo del célebre vampiro que inspiró al conde Drácula, padre de Vlad el Empalador, se obtiene de forma automática al conseguir los otros cuatro en primer lugar.

Duendes

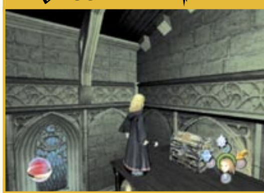
BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

Eargit el Feo



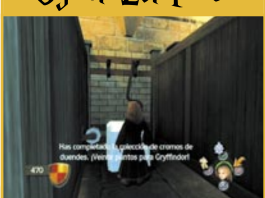
Donde está: te lo venderán Fred y George en su "tienda" del sexto piso por "solo" 100 grajeas. Es uno de los cromos que llaman "cromo raro de coleccionista".

Alguff el Asqueroso



Donde está: sobre la urna con los restos del dinosaurio en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Glacius sobre el charco para crear un bloque y muévelo hasta la urna para subir arriba.

Ug el Estafador



Donde está: en la tienda de Fred y George. Usa Glacius varias veces sobre uno de los inodoros de la parte izquierda (el que tiene un charco bajo él). El cromo saldrá solo.

Urg el Guarro



Donde está: en la tienda de Fred y George. Usa Reparo varias veces con Hermione sobre el inodoro del centro en la parte derecha de los baños. El cromo saldrá solo.

Gringott



Donde está: como viene siendo habitual, se obtiene automáticamente al conseguir en primer lugar los otros cuatro. Y como recompensa, 20 puntos para Gryffindor.

Hechiceras

Babayaga



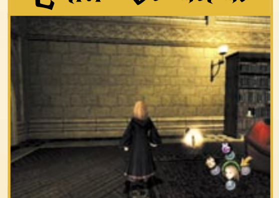
Donde está: en un baúl dentro del almacén del tercer piso, junto a la estatua de la bruja jorobaza que da acceso al pasadizo que lleva a Hogsmeade.

Malodora Grymm



Donde está: en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Snufflifors para convertir los libros voladores en ratones y sacarán el cromo de la ratonera.

Leticia Somnolens



Donde está: En la zona de estudios del cuarto piso. Usa Snufliffors con los libros voladores y los ratones sacarán el cromo de la ratonera de la chimenea.

Vieja Madre Necesidad



Donde está: en la tienda de Fred y George. Ve a la parte trasera de la tienda y que Ron abra el muro por el que Harry se coló al principio. Haz que Ron y Harry levanten la reja de la izquierda y que Hermione se cuele para pulsar el interruptor. Sigue por la pasalera que se desplegará a la derecha, directamente hacia las bolas de fuego. Apágalas con Glacius y que cada uno se ponga sobre un interruptor del suelo. Esto hará que la cúpula que protege el cromo desaparezca. Usa Carpe Retractum sobre el cromo (desde una posición en la que no estén por medio los ganchos metálicos de la estructura) y hazte con él.

Cordelia Misericordia



Donde está: se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro cromos en primer lugar. Y no, en esta ocasión no tendrás recompensa adicional de ningún tipo, pero tampoco pasa nada, ¿verdad?

Gigantes

Bran el Sanguinario



Donde está: en el pasillo de Glanmore Peakes, en un panel secreto detrás de la pared enfrente de la puerta que lleva a la tienda de Fred y George. Haz que Ron examine el muro.

Cíclope



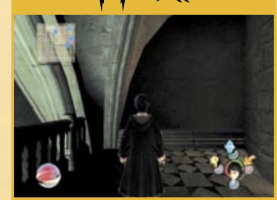
Donde está: podrás hacerte con este nuevo cromo en la tienda de Fred y George (eso sí, primero tendrás que soltar otras 100 grajeas "del ala" a los gemelos o no habrá cromo).

Goliat



Donde está: en el pasillo de Glanmore Peakes. Usa Reparo sobre los restos del jarrón y el caballero del cuadro en agradecimiento abrirá el candado del cofre que hay a su lado.

Morholt



Donde está: en el balcón frente al que llegas al salir del almacén que hay junto a la estatua que lleva a Hogsmeade. Usa Carpe desde la barandilla rota al otro lado y busca un cofre.

Hengist de Upper Barton

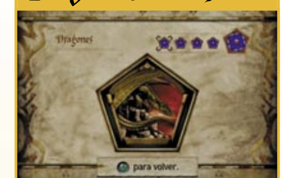


Donde está: el quinto cromo de la colección de Gigantes se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro. ¿A que lo habías adivinado?

Dragones

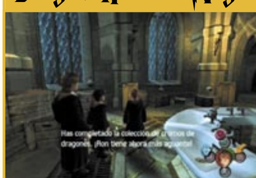
BONUS: Aumentará la resistencia de Ron a los daños físicos.

Dragón Galés Verde



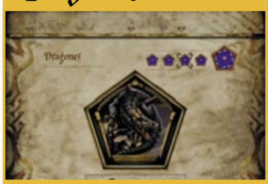
Donde está: tras "encestar" 5 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Hebrido Negro



Donde está: tras "encestar" 10 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Colacuerno



Donde está: tras "encestar" 15 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Cuernilargo



Donde está: tras "encestar" 20 bolas apestosas en las ollas metálicas del desafío de Ron, ve a la tienda de Fred y George.

Dragón Ridgeback



Donde está: se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro.

Bestias

BONUS: 20 puntos para Gryffindor.

Imp



Donde está: en el pasadizo secreto que une el tercer piso con el segundo, aunque tendrás que acceder a él desde el lado del tercer piso.

Doxy



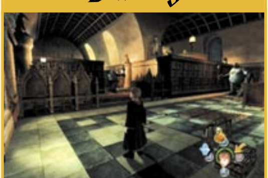
Donde está: en la sala secreta a la que entras desde la zona de estudio del 4º piso, tras usar Draconifors en el tapiz mientras Lupin distrae a Snape.

Bowtruckle



Donde está: desde el almacén que hay en el tercer piso junto a la estatua que da acceso a Hogsmeade, sal por la puerta del otro lado. Está en un baúl.

Billywig



Donde está: el cromo de este bichito cuya picadura provoca mareos seguidos de levitación se encuentra en el Ala Norte del séptimo piso, en un cofre.

Gnomo



Donde está: se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro. Y como nueva recompensa, otros 20 puntos para Gryffindor.

Bestias Clásicas

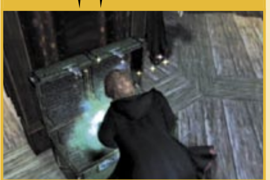
BONUS: Aumentará la resistencia de Ron a los daños físicos.

Calamar Gigante



Donde está: en el pasillo del cuarto piso que lleva a la clase de Historia de la Magia, dentro de un cofre.

Mantícora



Donde está: rara y peligrosa, su aguijón mata al instante. Se encuentra en el baúl de Ron, en el dormitorio de los chicos.

Unicornio



Donde está: en las almenas de Hogwarts, cerca del invernadero y del cofre con la página del Folio Bruti del Hipogrifo.

Trol de Montaña



Donde está: en la clase de Encantamientos, sobre una estantería. Usa Reparo sobre la caja destrozada.

Fénix



Donde está: criatura afable, se regenera cada vez que arde. Se obtiene automáticamente al conseguir los otros cuatro.

Quidditch

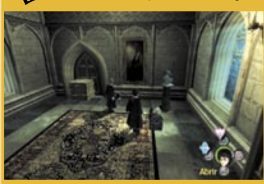
BONUS: Aumentará la resistencia de Harry a los daños físicos.

Cyprian Youdle



Donde está: el cromo del árbitro de quidditch que murió en un partido está en el baúl de Harry, en el dormitorio de los chicos.

Joscelind Wadcock



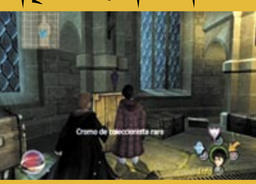
Donde está: en la primera sala de la sexta planta. Tras derrotar al libro que lanzará el fantasma, abre el cofre.

Leopoldina Smethwyck



Donde está: está en un cofre dentro de la clase de Encantamientos.

Roderick Plumpton



Donde está: el cromo del buscador del equipo de Inglaterra está en la tienda de Fred y George. Su valor son 100 grajeas.

Barberus Bragge



Donde está: el cromo del responsable de introducir el snidget dorado en el quidditch se obtiene al conseguir los otros.

Desafíos


Bolas Apestosas

Bolas Apestosas

✻ DE BOLAS APESTOSAS:

Ve a la tienda de Fred y George de la sexta planta y cambia a Ron. Sus hermanos le enseñarán varios objetos a comprar, entre ellos las bolas apestosas (no confundir con las bombas boñiga). Si compras una caja (por 10 grajeas), los gemelos te retarán a conseguir encestar estas bolas en 20 ollas metálicas que cuelgan de las paredes de todo Hogwarts. Por cada cinco que consigas encestar, los gemelos te regalarán un cromo de coleccionista que no podrás conseguir de ninguna otra forma. Casi todas son fáciles de encontrar, pero por si acaso, aquí tienes una lista de la localización de todas. Cuando hayas completado el desafío, ve de nuevo a la tienda con Ron para que te den tus cromos.

• Séptimo piso (3):

1. En el pasillo de la Dama Gorda.
2. En el Ala Norte.
3. En las escaleras entre el sexto y el séptimo piso en la Gran Escalinata.

• Sexto piso (2):

4. En la tienda de Fred y George.
5. En el Ala Este.

• Quinto piso (1):

6. En el pasillo que lleva a la clase de Estudios Muggle.

• Cuarto piso (3):

7. Sobre la puerta que lleva a la zona de la Enfermería.
8. En las escaleras de la Gran Escalinata, justo a la altura de la puerta de entrada a la planta de Historia de la Magia. Mira bien en las paredes para localizar la olla.
9. Al entrar en el pasillo del cuarto piso, busca la olla entre dos ventanas, enfrente de la puerta por la que has entrado.

• Tercer piso (2):

10. En la zona de estudio de Defensa contra las Artes Oscuras.
11. En la clase de Defensa contra las Artes Oscuras.

• Segundo piso (1):

12. En uno de los pasadizos secretos.

• Primer piso (3):

13. En la clase de Transformaciones. Trepa por las estanterías de la derecha al entrar y verás una olla algo escondida.
14. En la clase de Transformaciones. Sin bajarte de la cornisa, rodea toda la clase para llegar al otro lado y encontrar la segunda olla en la que encestar.
15. En el pasillo que lleva a la clase de Transformaciones. Haz que Ron examine a la derecha del muro detrás de la estatua. Se abrirá un hueco donde está la olla.

• Planta baja (2):

16. Nada más bajar la Gran Escalinata, mira en la pared del otro lado, antes de salir al Vestíbulo.
17. Cerca del reloj de arena gigante de Gryffindor en el vestíbulo.

• Mazmorras (3):

18. En el pasillo hacia la clase de Pociones.
19. En el pasillo hacia la clase de Pociones.
20. En la clase de Pociones.

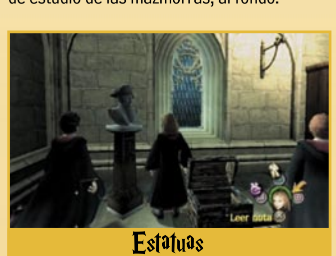
✻ DE ESTATUAS:

Si acudes con Hermione a la tienda de Fred y George y echas un vistazo al libro de las Fuerzas Oscuras (el pergamino de la izquierda), los gemelos te propondrán un desafío. Si encuentras las 9 estatuas que les faltan para catalogar todas las que hay en Hogwarts, te dejarán leer el libro cuando vuelvas a su tienda. Por cada tres estatuas que descubras te dejarán leer una página, lo que hará en cada ocasión que mejores en tus hechizos (tanto Hermione como Harry y Ron). Por las tres primeras mejorarás en Flipendo, por las tres siguientes en Expelliarmus y por las últimas en el resto de hechizos. Aquí tienes la lista:

• Bridget Wnelock: en un pasillo del séptimo piso.
• Gondolin Oliphant: en el pasadizo secreto que une el cuarto piso con el segundo (usa Draconifors).
• Hengist de Woodcroft: en un pasillo del cuarto piso, cerca de la enfermería.
• Glanmore Peakes: en el pasillo del sexto piso que lleva su nombre.
• Bauemont Marjoribanks: en la clase de Historia de la Magia del cuarto piso.
• Gunhilda de Gorsemoor: en el pasillo que lleva su nombre en la tercera planta.
• Gregory Smarmy: en el pasillo de Transformaciones de la primera planta.
• Jocunda Sykes: en el vestíbulo de entrada, a la derecha de las escaleras.
• Hookey el elfo doméstico: en la zona de estudio de las mazmorras, al fondo.



Estatuas



Estatuas

Ingredientes para las pociones

Durante el juego, el profesor Snape te pedirá en dos ocasiones ingredientes para crear dos pociones. Para ello, tendrás que reunir ocho ingredientes en total, cuatro para cada poción. Aunque durante la aventura tus amigos te darán pistas, aquí tienes el nombre de los ingredientes y dónde puedes encontrarlos.


Semillas de Fuego



Cuerno de Graphorn

✻ ANTÍDOTO PARA VENENOS DESCONOCIDOS:

• Semillas de Fuego: en el invernadero del exterior de Hogwarts. Tiene que cogerlas Hermione, ya que ha de usar Glacius sobre el árbol en llamas para apagar las semillas y poder recogerlas.
• Caparazones de Chizpurfle: cerca de la cabaña de Hagrid. Haz que Ron use Lumos sobre los bichitos y atráelos hasta las plantas carnívoras. Ellas harán el resto.
• Cuerno de Graphorn: lo conseguirás de forma automática, ya que Ron se lo quitará a Draco durante una secuencia de vídeo.
• Aguijones de Billywig: cerca del gran lago (necesitas a Buckbeak). Volando con el Hipogrifo, tendrás que encontrar al grupo de billywigs que hay sobre el lago y cogerlos. Es bastante fácil.

✻ POCIÓN VIGORIZANTE:

• Caballitos de mar voladores: en el embarcadero. Tendrás que superar el minijuego de la pesca. Es algo difícil al principio, pero seguro que acabas convirtiéndote en un magnífico pescador. Sigue las indicaciones.
• Huevos de Doxy: cerca de la cabaña de Hagrid hay un árbol que tiene huevos de Doxy. Acaba con estas criaturas a base de Flipendo y luego usa Carpe Retractum sobre los huevos para cogerlos.
• Tórax de libélulas: en el patio principal. Tienes que volar hasta allí con Buckbeak y usar Draconifors sobre la estatua del dragón para "tostar" a las libélulas y poder cogerlas. Calcula bien lo que tardan las libélulas en acercarse y lo que dura el hechizo.
• Alas de hada: en Hogsmeade. Junto a la Casa de los Gritos, usa Reparo en la estatua del dragón que hay a la izquierda y después Draconifors para que queme el seto y salgan las hadas. Después, selecciona con Hermione Flipendo y Glacius. El sistema para coger hadas consiste en derribarlas con un toque de Flipendo y después usar Glacius con ellas para atontarlas y que te dé tiempo a acercarte para cogerlas. Cuidado con sus picaduras, aunque no son muy potentes.

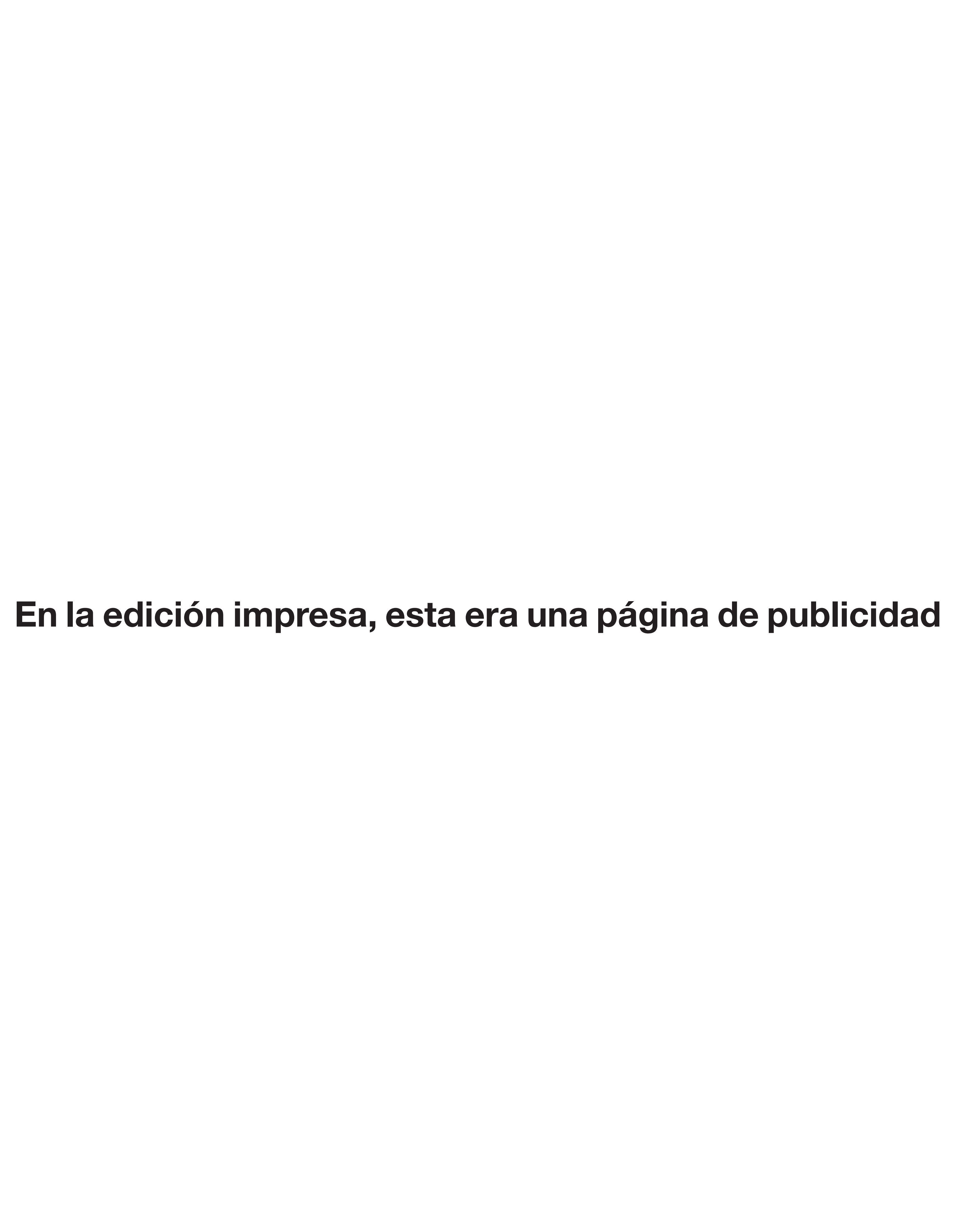


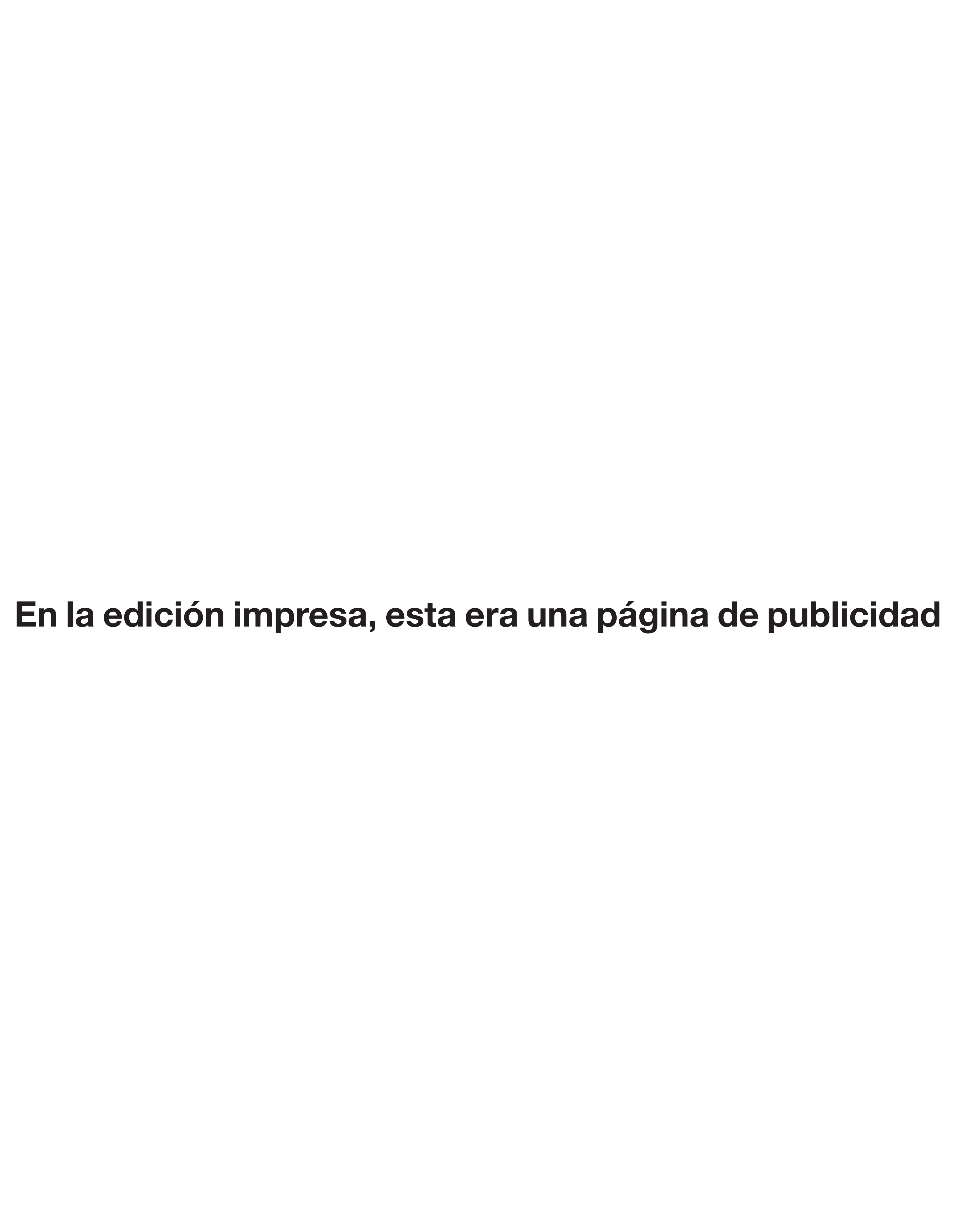


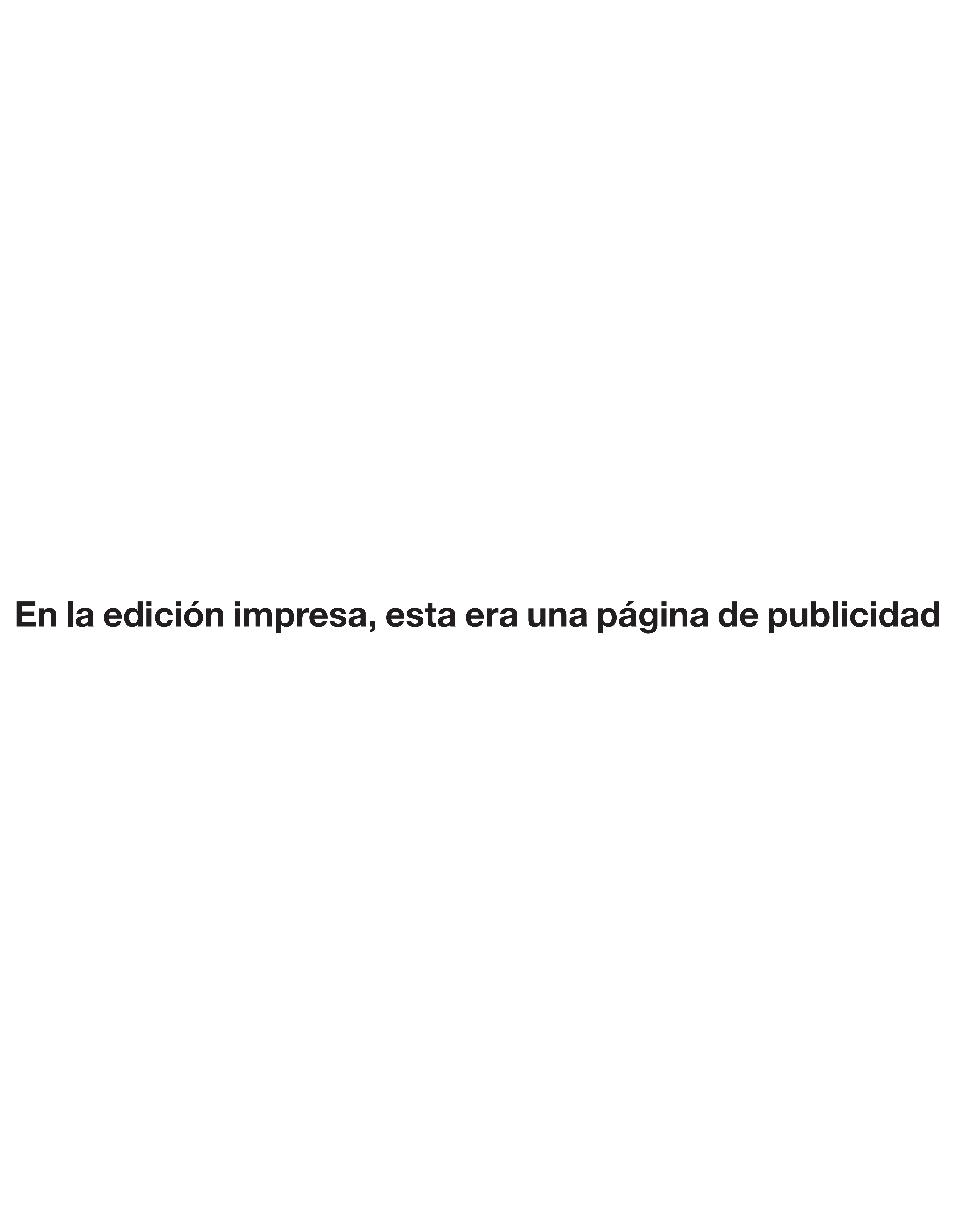
Huevos de Doxy

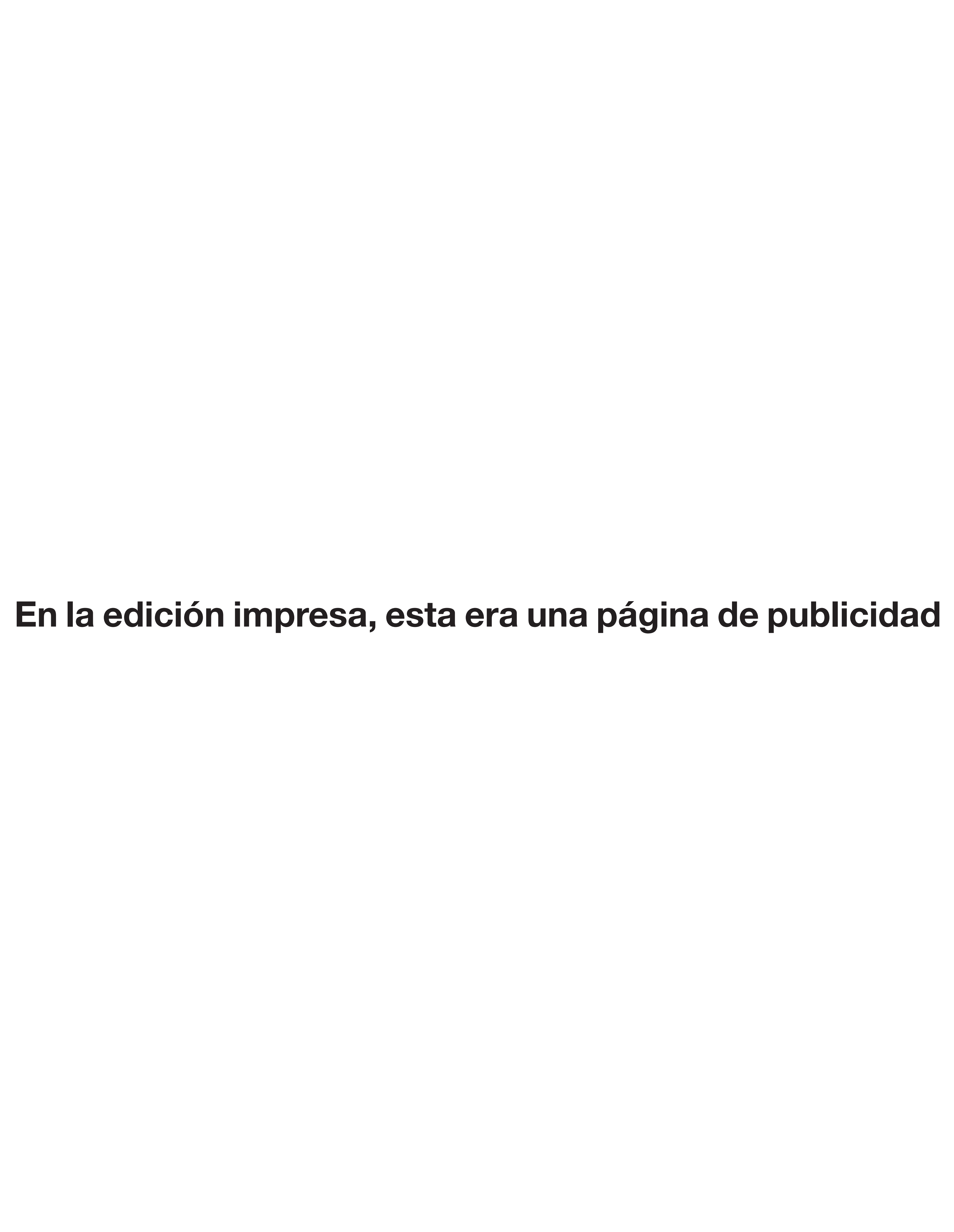


Alas de Hada

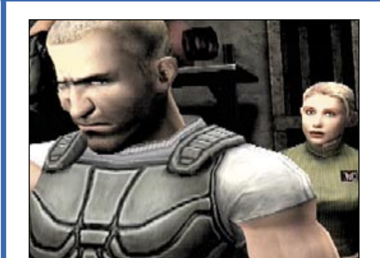

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

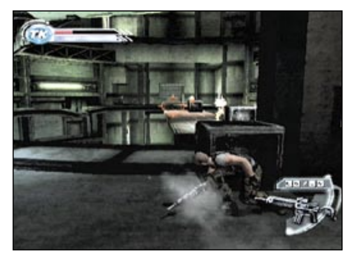

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

→ Así se jugará



1. DESCUBRE TU IDENTIDAD
Nick, el protagonista, comienza la aventura con amnesia y con una misión: acabar con una organización llamada El Movimiento.



2. EN TERRITORIO ENEMIGO
En la base de El Movimiento nos aguardan cientos de soldados, a los que podremos abatir con armas de fuego o con sigilo.

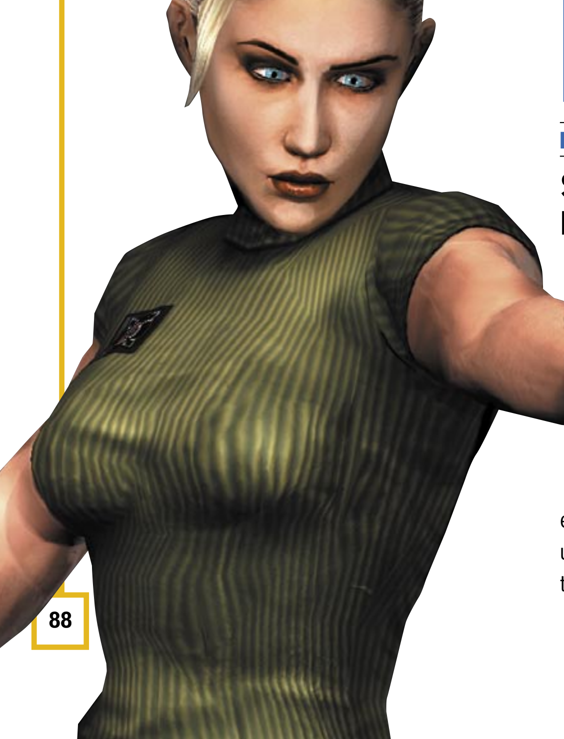


3. USA TUS PODERES MENTALES
Aparte de las armas, Nick tendrá que aprender a utilizar sus facultades especiales, como la telekinesis, para sobrevivir entre tanto enemigo.









Descubre el verdadero poder de la mente

PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy

■ Compañía **Midway** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

Si un buen día te levantas y no recuerdas nada, no te preocupes. Seguro que han estado hurgando en tu mente y te han despertado unos poderes mentales inmensos. Es algo que en septiembre va a estar de moda en PS2...

Está visto que las compañías se han puesto de acuerdo para que septiembre sea el mes internacional de los poderes mentales. Por si no tuviéramos bastante con el lanzamiento del más que prometedor *Second Sight*, del que os hablamos en estas mismas páginas, Midway hace lo propio con *PSI-OPS*, una brillante aventura de acción en la que los poderes mentales también jugarán un papel estelar. Así las cosas, en *PSI- OPS* asumiremos el papel de Nick, un soldado que cae prisionero durante un enfrentamiento con el ejército de El Movimiento, un grupo de insurgentes y fanáticos con poderes mentales que años antes trabajaba para el gobierno.

DESPIERTA TU VERDADERO PODER MENTAL. Tras padecer todo tipo de experimentos en la base de El Movimiento, Nick pierde la memoria... hasta que aparece una misteriosa mujer que lo libera y le comunica que tiene





En el juego se mezclará la acción con el sigilo en un desarrollo variado en el que nuestros poderes síquicos serán fundamentales.



Los poderes mentales nos ayudarán a realizar ciertas acciones, como espiar o acercar objetos, de formas mucho más sencilla.



El notable motor gráfico del juego nos permitirá interactuar con muchos objetos y sus reacciones resultarán muy reales.

una misión: acabar con El Movimiento. De ahí en adelante, Nick irá despertando sus poderes mentales, como la telekinesis o habilidad para mover objetos sin tocarlos, que le serán cruciales para sobrevivir a los ataques de los soldados enemigos y descubrir su verdadera personalidad.

En la práctica, este atractivo argumento se plasmará en una aventura de acción en tercera persona en la que no faltarán los tiroteos, pinceladas de sigilo (que casi siempre será opcional) y, por supuesto, los poderes mentales.

En todo momento sabremos qué hacer gracias a la misteriosa mujer, que de forma telepática nos irá actualizando los objetivos a cumplir, como conseguir la clave de acceso a una zona restringida. Casi sobra decir que para cumplir todas estas tareas tendremos que "tirar" de poderes mentales, ya sea para traspasar una puerta cerrada con nuestra visión astral o quitar del camino a los soldados.

Podremos superar ciertas situaciones haciendo uso del sigilo, pero no será obligatorio...

MENTES MUY PELIGROSAS.

Estas habilidades se irán "despertando" en momentos puntuales del juego y cada una ofrecerá varias utilidades y un control distinto. Así, por ejemplo, la telekinesis nos obligará a mirar un objeto, pulsar L1 para levantarlo del suelo (cuanto más fuerte presionemos más lo elevaremos) y con el stick derecho lo desplazaremos. Por si fuera poco, podremos combinar estas habilidades con otras más "humanas", como la puntería, ya sea para levantar a un soldado del suelo y acribillarle mientras está indefenso...

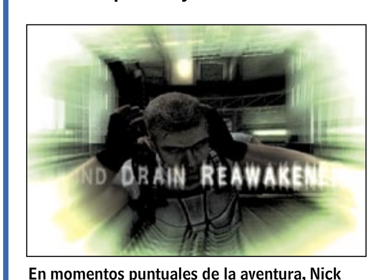
Gráficamente, *PSI-OPS* será muy, muy sólido, con unos personajes y escenarios muy bien modelados que se beneficiarán del realista motor físico Havok, con el que muchos objetos serán interactivos y se comportarán de forma casi real. En fin, que la cosa promete, y mucho.

PRIMERA IMPRESIÓN E

Una verdadera sorpresa que traerá nuevos aires a las aventuras de acción y sigilo. Gráficamente convencerá.

→Poderes mentales de usos "anormales"

Tras sufrir horribles experimentos y padecer de amnesia, Nick descubrirá que tiene poderes, como la telekinesis o la proyección astral, y los utilizará para descubrir quién es y cuál es su misión.

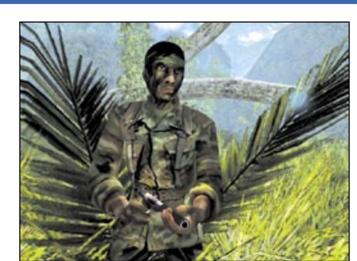


En momentos puntuales de la aventura, Nick despertará alguno de sus poderes mentales.

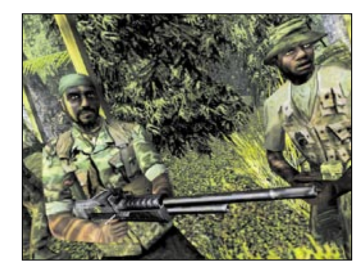


Estos poderes le serán de gran utilidad para enfrentarse a sus numerosos enemigos.

→ Así se jugará



1. ACCIÓN ENTRE LA VEGETACIÓN
La selva vietnamita será el escenario de este realista "shooter" y habrá que moverse por ella evitando trampas y enemigos ocultos.



2. ESOS VALIENTES MUCHACHOS
Aunque habrá misiones en solitario, casi siempre dirigiremos una unidad de hasta seis soldados dando las órdenes con el pad.



3. EN LA PIEL DE UN "CHARLIE"
Además del modo Historia, habrá misiones rápidas en las que podremos tomar el papel de un vietcong enfrentado a los americanos.





Combate en la selva al mando de un grupo de valientes

Vietcong: Purple Haze

■ Compañía **Take 2** ■ Género **Shooter subjetivo** ■ Fecha prevista **28 agosto**

La terrible tensión de luchar en la guerra de Vietnam era aún mayor para los jóvenes sargentos. De sus órdenes dependía su vida y la de sus hombres.

La guerra del Vietnam va a servir de fuente de inspiración para unos cuantos juegos que llegarán durante los próximos meses, pero el que buscará un mayor realismo será el shooter subjetivo *Vietcong Purple Haze*.

Convertidos en un sargento del ejército de EE.UU., combatiremos en las agobiantes selvas vietnamitas infestadas de trampas y soldados enemigos muy inteligentes. Y lo haremos con la responsabilidad de la vida de nuestros hombres sobre nuestras espaldas, ya que casi siempre nos acompañará una unidad de hasta seis soldados especializados (habrá médicos, francotiradores, ingenieros especialistas en desactivar trampas…). Estos muchachos obedecerán nuestra órdenes, y si uno solo muere fracasaremos en nuestra misión.

Un estilo de juego realista que no sólo disfrutaremos en las misiones principales, sino también en un modo especial que nos propondrá misiones rápidas en las que podremos jugar con un soldado vietnamita. Así experimentaremos la tensión del combate desde los dos bandos.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Los seguidores de los juegos bélicos descubrirán uno de los shooter más realistas del momento.

Las máquinas de guerra toman los cielos

EA: Aim Strike

■ Compañía **Taito** ■ Género **Simulador de vuelo** ■ Fecha prevista **Sept.**

Los más sofisticados cazas de combate protagonizarán un juego que intentará poner la simulación al alcance de todos.



Aim Strike ofrecerá un estilo de juego muy distinto al de la saga *Ace Combat* y apostará por la simulación y el realismo a la hora de manejar los aviones. Incluso tendremos que aprender a despegar...





Un género tan poco explotado en PS2 como son los simuladores de vuelo tendrá dentro de poco un nuevo exponente: *Energy Airforce Aim Strike.* En este juego nos pondremos a los mando de aviones de combate como el F16 Fighting Falcon, el F/A 22 Raptor o el A-10 Thunderbolt. El control será bastante accesible, pero la vocación de simulador se notará en que tendremos dominar maniobras complejas, como el despegue y el aterrizaje, y estar atentos a la telemetría que se mostrará en pantalla para controlar la altitud, la velocidad de nuestro aparato y la información sobre las diferentes armas de que dispondremos: misiles, ametralladoras, bombas... Y una vez afrontemos las misiones, además de combatir contra todo tipo de maquinaria de guerra de tierra, mar y aire tendremos otros objetivos, como bombardear posiciones enemigas. Lo que está por ver es si los gráficos estarán a la altura, ya que aunque los modelos de los aviones parece que serán muy realistas, en la versión que hemos probado los escenarios no alcanzan el mismo nivel de calidad.

■ PRIMERA IMPRESIÓN B

Un juego que intentará hacer la simulación de vuelo atractiva para todos los públicos.

→ Así se jugará



1. TU CEREBRO, UN ARMA LETAL
Aunque usaremos armas de fuego, elevar a los enemigos o arrojarles objetos con el poder de nuestra mente será más divertido y eficaz.



2. ESCONDIDOS ANTE SUS OJOS
Nuestros poderes también nos darán una capacidad excepcional para el sigilo y hasta nos haremos invisibles a ojos del enemigo.



3. UN PASADO LLENO DE MISTERIOS
Para revelar el misterioso pasado de Vattic, jugaremos misiones en "flashback" en las que no tendremos poderes, pero sí armas.







Abre tu mente a nuevas formas de acción e infiltración

Second Sight

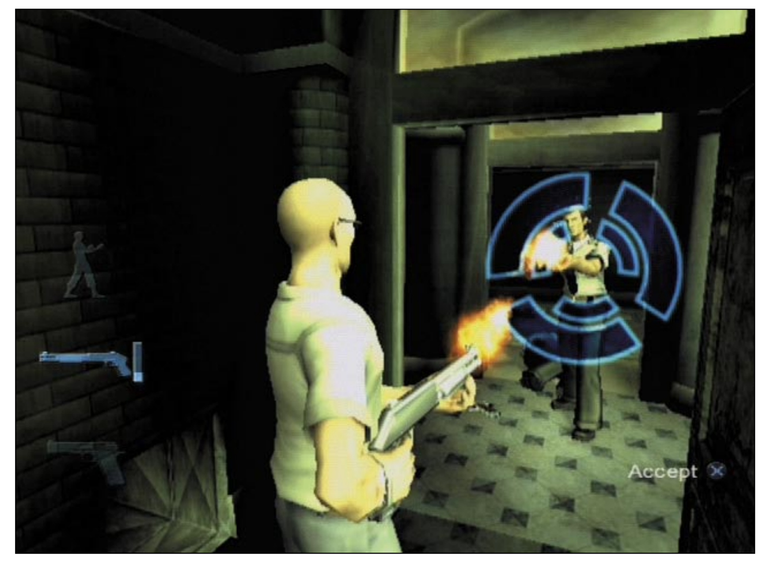
■ Compañía **Codemasters** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

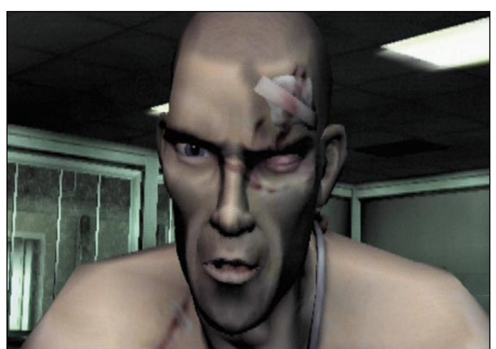
Revelar una conspiración militar es demasiado para un científico, aunque sepa usar armas de fuego y técnicas de sigilo. Pero si posee terribles poderes mentales, la balanza comienza a equilibrarse...

El estudio de desarrollo Free Radical saltó a la fama con *TimeSplitters 2*, uno de los mejores shooters subjetivos de PS2. Y ahora puede volver a dar en el clavo con *Second Sight*, una aventura en tercera persona protagonizada por el Doctor John Vattic, un científico con poderes mentales que aumentan su capacidad para el combate y la infiltración hasta límites sobrehumanos. Y el argumento del juego será digno de la mejor película de misterio y ciencia-ficción. Vattic comenzará su aventura amnésico tras haber sido sometido a extraños experimentos. Poco a poco irá descubriendo sus nuevos poderes a la vez que recordará su implicación con una unidad militar llamada WinterICE.

RECUERDOS DEL PASADO.
Estos recuerdos o "flashbacks" serán misiones jugables que se intercalarán con las fases en el presente y







El protagonista de *Second Sight* será el Doctor John Vattic, capaz de manejar armas de fuego y de usar asombrosos poderes mentales.



Las misiones serán muy variadas: desde infiltrarnos para rescatar a otros personajes hasta combatir junto a un escuadrón militar.



La apasionante trama intercalará misiones en el presente con otras en el pasado, cuando el protagonista aún no tenía poderes.

nos revelarán detalles de la oscura trama. Y lo mejor es que las misiones serán de lo más variadas: escaparemos de instalaciones de alta seguridad, asaltaremos una base enemiga, nos infiltraremos en un manicomio…

En estas fases en "flashback" Vattic todavía no dispondrá de poderes psíquicos, pero demostrará su habilidad con todo tipo de armas de fuego y, por supuesto, en el sigilo: caminar pegado a las paredes, mirar tras las esquinas o acabar con sus enemigos por la espalda. En el presente mantendrá todas estas habilidades, pero además contará con sus poderes. Su capacidad para el combate se verá multiplicada, pues proyectará a sus enemigos con violentos impulsos de su energía mental y hasta los elevará en el aire y los zarandeará como peleles. Y en los momentos en los que sea necesario el sigilo, Vattic desactivará cámaras y medidas de seguridad con el poder de su mente, se hará invisible y hasta proyectará una indetectable forma astral para investigar el terreno.

GRÁFICOS PARANORMALES.

Pero la novedosa experiencia de manejar a un protagonista con poderes psíquicos no será el único atractivo de *Second Sight*. El juego también promete ser técnicamente impresionante. Los personajes conservarán un "toque cómic", pero serán menos caricaturescos que en *TimeSplitters 2*. Y los escenarios destacarán por su realismo y los elementos interactivos que destrozaremos y manipularemos con el poder de nuestra mente. Vamos, que la calidad técnica del juego estará a la altura de un desarrollo que ofrecerá una visión distinta de la acción y la infiltración. Id preparando vuestras mentes.

Press ☐ to cancel projection

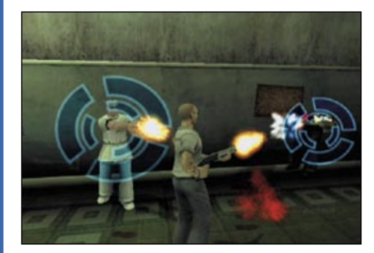
Según avancemos Vattic desarrollará nuevos poderes, como la capacidad de proyectar su forma astral.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Con *Second Sight* viviremos la acción y la infiltración como nunca antes gracias al uso de poderes mentales.

→ Relaja tu mente y ejercita el cuerpo

Vattic no podrá confiarlo todo a sus poderes, porque su energía mental se agota y debe descansar para recuperarla. En esos momentos dependeremos de las armas de fuego y el sigilo para sobrevivir.



Las armas de fuego sacarán a Vattic de más de un apuro, pero el combate directo es arriesgado.



A menudo lo mejor será esconderse, esperar a que se vayan los enemigos y recuperar poder.









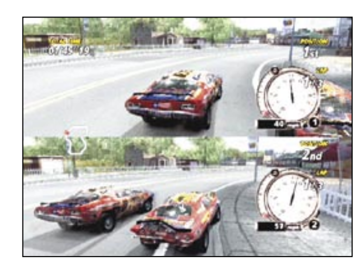
→ Así se jugará



1. FRENÉTICAS CARRERAS
El estilo de juego de *FlatOut* va a ser directo y divertido: furiosas carreras en plan arcade, con un control muy asequible para todos.



2. MÁS DAÑOS QUE EN UN DESGUACE
En estas carreras todo valdrá para ganar. Las pistas estarán plagadas de elementos con los que chocar y los rivales no dudarán en llevarnos a ellos. Habrá que hacer lo mismo, ¿no?



3. DIVERSIÓN MULTIJUGADOR
Otro de los atractivos de *FlatOut* va a ser la posibilidad de compartir estas carreras con otro amigo. ¡No tengas ninguna piedad!

Destrucción masiva a 200 kilómetros por hora

FlatOut

Las carreras más salvajes y "destructivas" están a punto de llegar. Elige tu coche y prepárate para participar en peligrosos desafíos en los que harás lo que sea para alcanzar la victoria... aunque tu coche termine hecho pedazos.

■ Compañía **VirginPlay** ■ Género **Arcade de Velocidad** ■ Fecha prevista **Septiembre**

Si eres de los que se enfadan cuando ves que te han arañado el coche, este juego no será para ti. *FlatOut* te invitará a participar en salvajes carreras donde todo vale para ganar... y donde es muy probable que tu coche acabe hecho puré. Los 45 circuitos del juego ofrecerán un montón de elementos con los que chocar (algunos hasta explosivos). El resultado serán unas carreras "nada" deportivas y en las que tendremos incluso que esquivar los trozos de coches de anteriores colisiones. Incluso tendremos la posibilidad de arrojar a nuestro "pobre" piloto por el cristal delantero...

Para estas destructivas carreras podremos elegir entre 16 coches (todos ellos configurables y con un marcado sabor americano). Y sobra decir que se deformarán con los choques de forma alucinante. Unos cuantos minijuegos (tan "bestias" como las carreras) y un modo para 2 jugadores pondrán la guinda a un arcade que promete diversión a raudales.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB
Alocadas carreras para un arcade que promete ser tan sencillo como entretenido. Eso sí, no es revolucionario.



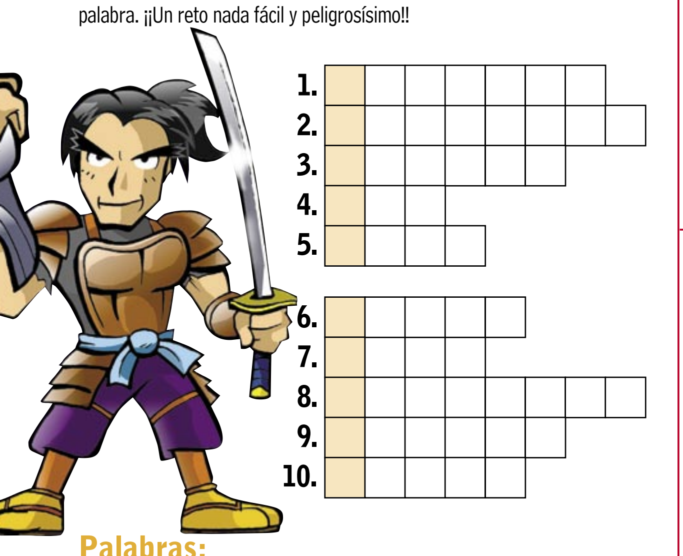
¡¡Sorteamos 10 juegos para PS2 Onimusha Blade Warriors!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play67 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Onimusha Blade Warriors* para PS2 que Electronic Arts y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

DESCUBRE EL MISTERIO

SÓLO A LOS GUERREROS MÁS VALEROSOS Y ATREVIDOS SE LES BRINDA LA OPORTUNIDAD DE RESOLVER ESTE MAGNÍFICO ENIGMA MILENARIO. Se trata de encontrar el nombre de un famoso arcade de Capcom buscando el sinónimo correcto para cada palabra. ¡¡Un reto nada fácil y peligrosísimo!!



Palabras:

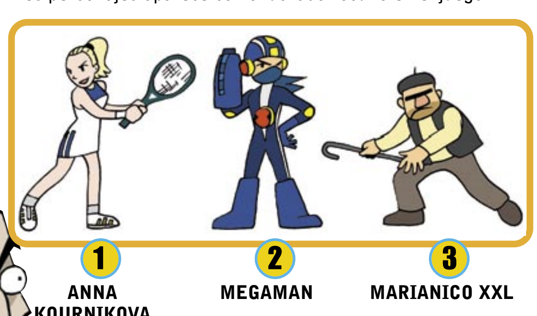
1.CELEBRACIÓN - 2.PERDONAR - 3.PAÍS - 4.CÍRCULO - 5.SLOGAN
6.LLAMARADA - 7.IDÉNTICO - 8.PREMIO - 9.FRÍO - 10.CABEZA

PASATIEMPO CONCURSO

SABÍAS QUE...?

EN *ONIMUSHA BLADE WARRIORS* PODRÁS DESBLOQUEAR LUCHADORES OCULTOS.

Pues bien, tu intuición tiene premio si nos indicas cuál de estos tres personajes aparece como luchador oculto en el juego.



SOLUCIÓN: ❑

HUMOR







BUSCA LAS DIFERENCIAS

TU ATENCIÓN ES VITAL SI QUIERES SOBREVIVIR EN ESTE JUEGO, PUES TUS RIVALES TE ATACARÁN POR DONDE MENOS TE LO ESPERES Y PROBARÁS EL AFILADO SABOR DEL ACERO. Lo mismo ocurre con una de nuestras pruebas más conocidas, o sea, la de buscar las diferencias. Tendrás que usar todos tus reflejos visuales para encontrar las doce diferencias que hay entre estos dos dibujos y no caer en el intento. ¡¡Desenvaina y échale valor!!





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play67 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play67 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de julio al 16 de agosto de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

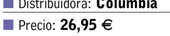
LOS + VENDIDOS

(↑) **1. ESDLA: El Retorno del Rey**

- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,95 €**

(↑) **2. La Vida de Brian**
(↓) **3. Buscando a Nemo**
(↑) **4. Cadena Perpetua**
(↓) **5. El Paciente Inglés**
(=) **6. Ciudad de Dios**
(N) **7. Shrek 1.5**
(↑) **8. 1492 La Conquista del Paraíso**
(↑) **9. La Historia Interminable Ed. Esp.**
(↑) **10. El pacto de los Lobos**

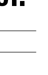
LOS + ALQUILADOS

(↑) **1. ESDLA: El Retorno del Rey**

- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,95 €**

(↑) **2. El Último Samurai**
(↑) **3. Paycheck**
(↑) **4. Los Impostores**
(↑) **5. Pegado a ti**
(↓) **6. Love Actually**
(↓) **7. Lágrimas del Sol**
(↑) **8. La Mancha Humana**
(N) **9. El Jurado**
(↑) **10. Amar Peligrosamente**

Listas cortesía de BLOCKBUSTER VIDEO

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**

- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(=) **2. ESDLA. El Retorno del Rey.**
(↑) **3. Indiana Jones (Trilogía)**
(N) **4. Kill Bill Volumen 1**
(N) **5. Spider-Man Ed. Esp.**
(=) **6. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(↑) **7. Hulk Ed. Coleccionista**
(↓) **8. El último samurai Ed. Esp.**
(=) **9. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(=) **10. Alien Quadrilogy**

■ **Tarantino vuelve por la puerta grande**

Kill Bill
Volumen 1

Después de un silencio de más de cinco años, Quentin Tarantino, director de "Reservoir Dogs" y "Pulp Fiction", vuelve a la carga con una sangrienta venganza protagonizada por Uma Thurman. El problema es que la historia era tan larga que ha tenido que ser dividida en dos películas, llegando ahora en DVD el Volumen 1. En él vemos cómo Mamba Negra, miembro de un grupo de asesinos comandado por el enigmático y macabro Bill, despierta en la cama de un hospital dispuesta a vengar cada uno de los cuatro años que ha pasado en el coma en el que la sumieron sus antiguos camaradas.

■ **Kung-fu, peleas, drama, sangre... todo "made in Tarantino".**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 21,95 €
Discos: 1
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español. Dolby Digital 5.1: Español e Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Inglés para sordos.

Extras:
- Cómo se hizo Kill Bill.
- "5,6,7,8"" interpretan "I walk like Jayne Mansfiel" y "I´m Blue".
- Trailers de Tarantino.

■ PELÍCULA: **MB** ■ EXTRAS: **R**

■ **La Muerte vigila en el campo de batalla**

Deathwatch

Durante la Primera Guerra Mundial, un grupo de soldados aliados queda perdido e incomunicado tras las líneas enemigas, refugiándose en una trinchera alemana abandonada en espera de ayuda. Sin embargo, poco a poco cosas extrañas sucederán en la trinchera cuando una presencia sobrenatural empieza a acecharles...



■ **Tensión y horror a veces claustrofóbico y bien hecho.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Manga Films
Precio: 14,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés (V.O.).

Subtítulos:
- Español.

Extras:
- Trailer.
- Entrevistas.
- Entrevista Sitges 2002.
- Escena de rodaje.
- Ficha artística.
- Ficha técnica.
- Filmografías selectas.

■ PELÍCULA: **B** ■ EXTRAS: **B**

■ **La selva encierra un mítico tesoro**

El Tesoro del Amazonas

El popular luchador de wrestling "La Roca" continúa su carrera en Hollywood con esta nueva aventura. En ella interpreta a un cazarrecompensas contratado para encontrar a un tipo en el Amazonas que busca un tesoro y cuya captura se complicará cuando la guerrilla y un cacique local se metan por medio.



■ **Aventura de acción que entretiene y divierte.**

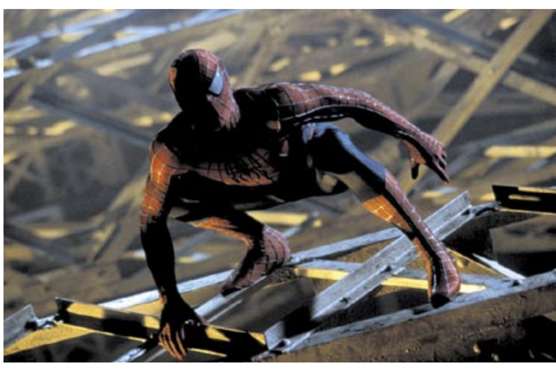
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 21 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés, Español, Francés, Italiano.

Subtítulos:
- Inglés, Francés.

Extras:
- Acceso directo a escenas.
- Menús interactivos.

■ PELÍCULA: **B** ■ EXTRAS: **M**




■ El hombre-araña como nunca lo habías visto

Spider-Man Ed. Especial

Aprovechando el estreno veraniego de la secuela, "Spider-Man 2", se lanza en DVD la Edición Especial de 3 discos de la primera entrega, en la que vemos cómo el tímido Peter Parker obtiene los poderes de una araña al ser mordido por una manipulada genéticamente. A partir de entonces, y después de aprender que todo poder conlleva una gran responsabilidad, el joven luchará contra el crimen bajo la identidad de Spider-Man.

■ **Atentos a los extras, que incluyen un montón de cosas inéditas hasta el momento. No puedes perdértela y menos a ese precio.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 18 €
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby Digital: Español, Catalán, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Escenas nunca vistas.
- Cómo se hizo.
- Documentales.
- Localizaciones.
- Completo material de Spider-Man y Marvel.
- Vídeos musicales.
- Trailer de cine.
- Ficha técnica...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: E




■ El ogro más simpático vuelve cargado de extras

Shrek 3D

Parece que Spider-Man no es el único que aprovecha el tirón de su secuela. Lo mismo le pasa a Shrek, que a la vez que arrasa en los cines de todo el mundo con su continuación, aprovecha para volver en DVD con su primera aventura y, de regalo, un corto en tres dimensiones totalmente nuevo. Además, también se han incluido nuevos extras en la edición, todo un lujo.

■ **Toda la familia se lo va a pasar en grande con las aventuras de Shrek, Fiona, Asno y el resto de personajes de la película.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 15 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Italiano, Francés...

Subtítulos:
- Español, Inglés, Portugués, Alemán, Italiano...

Extras
- Estudio de doblaje.
- Juegos interactivos.
- El baile del pantano.
- ¡La nueva aventura de Shrek en versión 2D!
- Cortometraje sobre el doblaje internacional...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Hannibal:

→ VÍDEO MUSICAL:

En el disco de extras, entra en "Rompiendo el silencio: Así se hizo Hannibal". Coloca el cursor sobre "Música" y pulsa ← para que se iluminen dos flechas en azul. Pulsa OK y verás un vídeo musical, que tiene un montón de imágenes de Julianne Moore (Clarice Starling) del momento en que se grita ¡¡CORTEN!! La música está compuesta para este extra por Mark streinfeld y la pieza musical se titula "Clarice".



Futurama 3ª temporada

→ FRASES NO UTILIZADAS:

En el volumen 1, ve al menú del episodio "Amazonas con ganas" y pulsa ← hasta iluminar el recuadro (pasará a amarillo) de la pantalla del monitor. Pulsa OK. Verás las frases del principio del capítulo no usadas.

→ MENSAJE NAVIDEÑO:

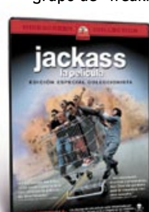
En el volumen 1, ve al menú del episodio "Historia de 2 Santa Claus" y pulsa → hasta iluminar el recuadro (pasará a franjas blancas y rojas) de la pantalla del monitor. Mueve el cursor ↑. Aparecerá un gorro de Santa Claus. Pulsa OK. Verás un mensaje navideño de los creadores de Futurama.

■ Niños, no hagáis esto en casa

Jackass La Película Ed. Esp. Coleccionistas

Tras escandalizar a toda América con su irreverente programa en el canal MTV, en el que un grupo de "freakies" se dedican a realizar pruebas y desafíos arriesgados, por lo general de mal gusto y sin importarles las consecuencias, llega la edición especial en DVD que reúne un montón de ejemplos y viene cargada de extras eso sí, para adultos.

■ **Solo para los más creciditos que quieran alucinar.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 20 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Francés, Italiano.

Subtítulos:
- Español, Portugués, Inglés, Italiano...

Extras:
- Comentarios de Johnny Knoxville.
- Cómo se hizo Jackass: la película de MTV.
- Tomas falsas.
- 27 minutos de metraje adicional.
- Anuncios...



■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB

■ La Tierra se rebela contra la Humanidad

El Núcleo (The Core)

Debido al cambio climático el núcleo de la Tierra deja de girar, lo que inicia una cuenta atrás que acabará con toda la vida en el planeta en poco tiempo. La única esperanza reside en un equipo de científicos enviado al centro de la Tierra en una nave de alta tecnología para detonar una bomba nuclear en el núcleo y reactivarlo.

■ **Para pasar el rato sin tener que pensar mucho.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 20 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés. Dolby Digital Surround: Inglés (Comentarios).

Subtítulos:
- Español, Inglés

Extras:
- Comentarios del director.
- Cómo se hicieron los efectos especiales.
- Escenas ampliadas y eliminadas con comentarios.
- Trailer.



■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL **13** DE AGOSTO

REPORTAJE
→ GRAN TURISMO 4
Descubre con nosotros cómo será *Gran Turismo 4*: sus coches, sus circuitos, sus opciones...

COMPARATIVA
→ GUERRAS HISTÓRICAS
El mes que viene "enfrentaremos" los mejores juegos basados en conflictos bélicos reales como la Segunda Guerra Mundial o Vietnam.

GUIA COMPLETA
→ DRIV3R
Te mostramos todos los secretos y mapas para llegar al final de esta trepidante aventura.

NOVEDAD
→ RESIDENT EVIL OUTBREAK
Descubre hasta dónde puede llegar el nuevo sistema de juego de esta genial aventura: no te podrás resistir.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Burnout 3*, *PSI-OPS*, *Shellshock Nam '67*, *Conflict Vietnam*, *Second Sight*, *Ghostmaster*, *U Move Super Sports*...

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestra primeras impresiones de futuros éxitos como *Juiced*, *Forgotten Realms*, *FIFA 2005*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Star Wars Battlefront*, *Killzone*, *Midnight Club 3*, *Dragon Ball Z Budokai 3*, *Rocky Legends*...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

→ PERIFÉRICOS
Mandos DVD, volantes, pads, equipos de sonido, pistolas... Un mes más analizaremos los periféricos y complementos más interesantes del mercado.

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, guías completas para *Splinter Cell Pandora Tomorrow* y *The X-Files: Resist or Serve*.

→ GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para PS2 comentados y puntuados, para que hagas bien tus compras.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2004

Printed in Spain

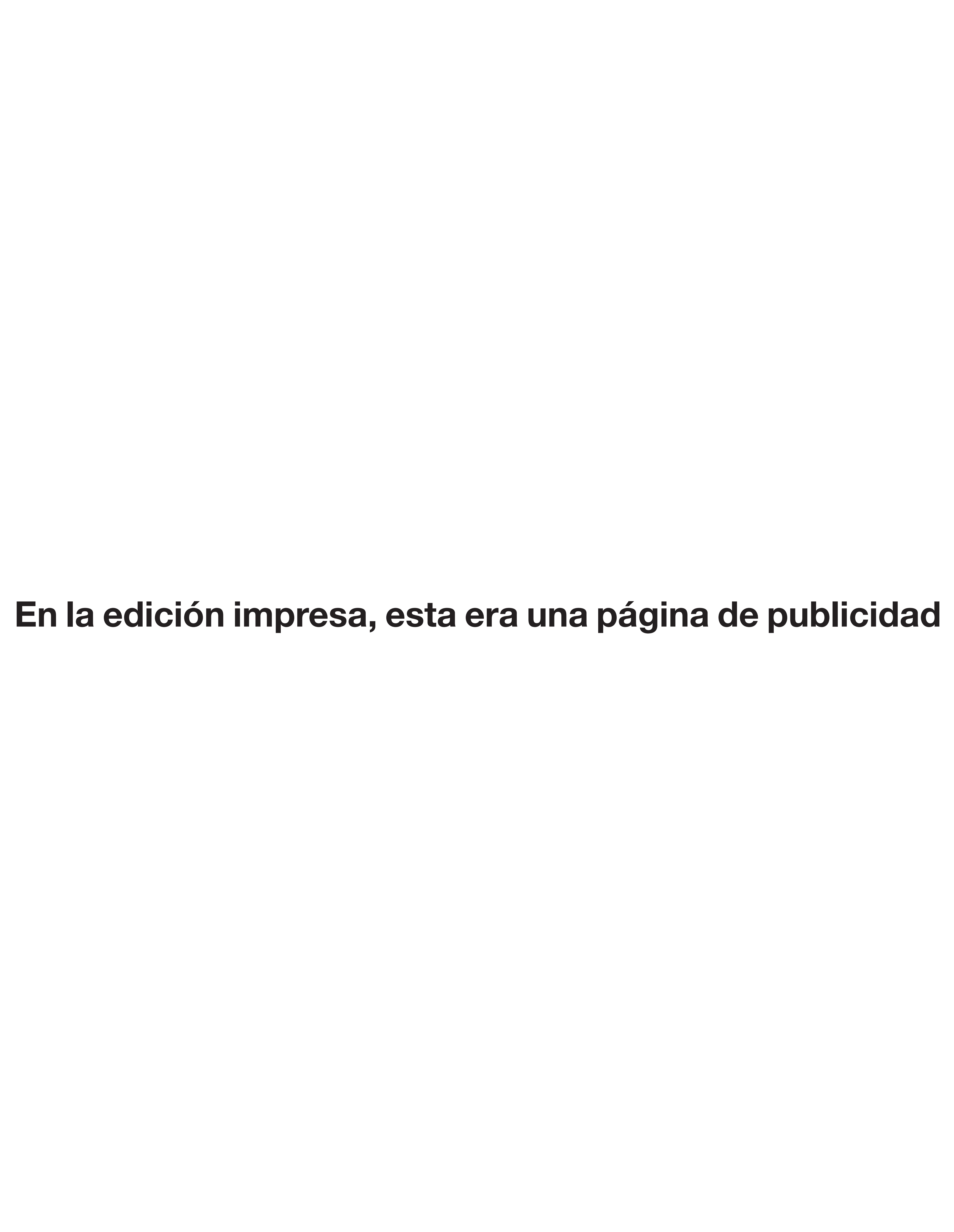
Publicación controlada por OJD

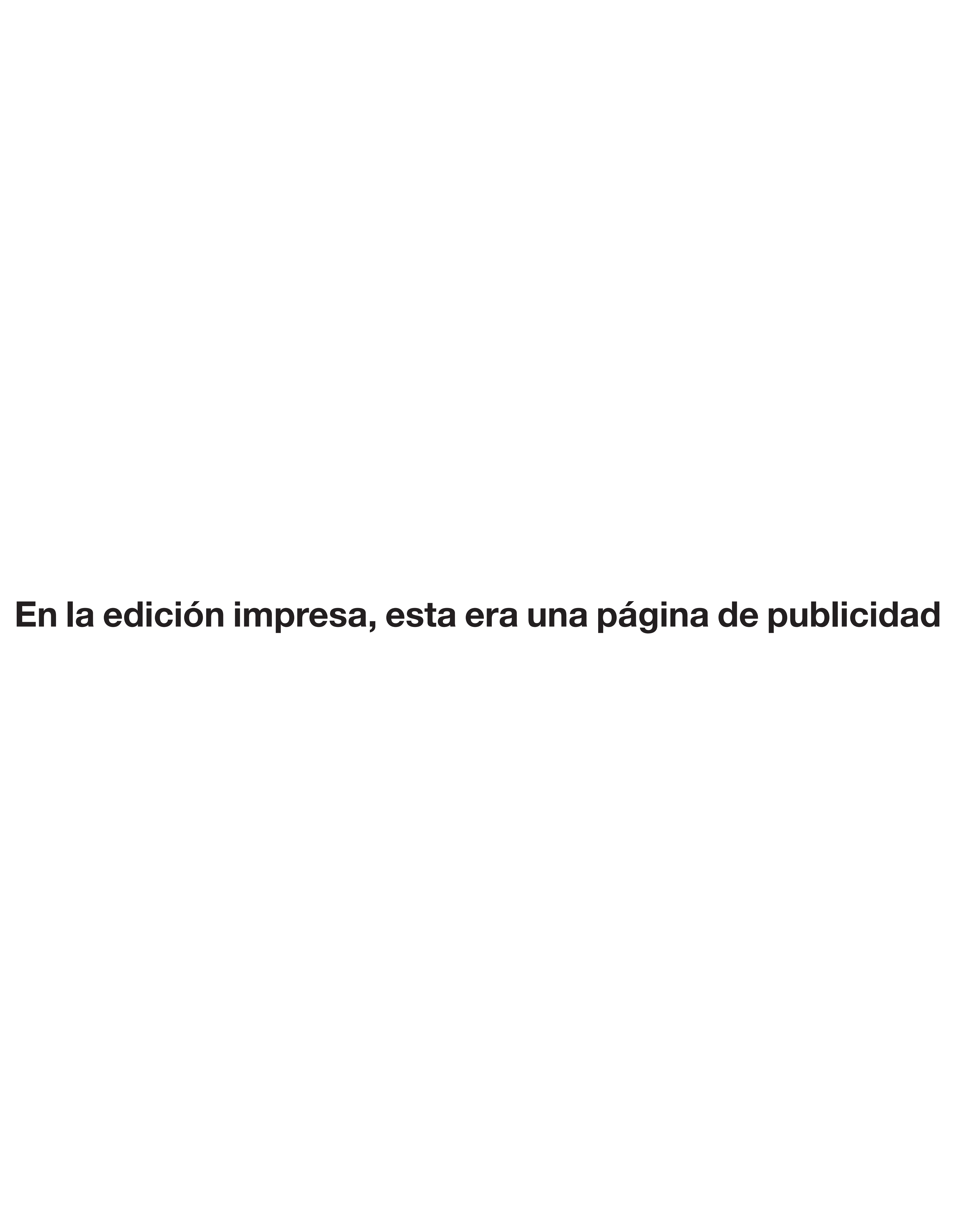
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº32



Onimusha 3

Enemigos • Puzzles • Mapas • Armas • Consejos

Los demonios de Nobunaga no solo aterrorizan el Japón medieval, sino que además han viajado hasta el París de 2004. Nuestra misión es derrotarlos de una vez por todas. ¿Te atreves?

Capítulo 1 INTERCAMBIOS

CONSEJOS CLAN ONI

Cuando vayas a absorber las almas de tus enemigos, procura colocarte en un lugar donde les sea difícil alcanzarte con sus armas durante esos segundos.

SAMANOSUKE Japón 1582, Templo Honnoji.

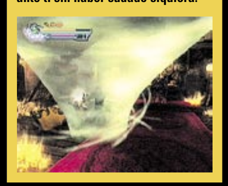
Ante ti verás varios soldados de tu clan luchando contra **demonios zombis**. Ayúdales a eliminarlos, pero acaba primero con los **arqueros** del fondo con tus flechas. Sube por la escalinata de piedra de la derecha hasta la entrada de la zona principal del palacio.

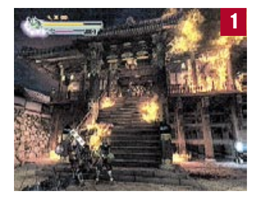
Durante el ascenso, te enfrentarás a más zombis y algunos 3 Ojos (ninjas genma), pero lo gordo te espera arriba. Un enorme **Gorr** (un gigante con una enorme bola de acero por arma) está aniquilando a tus soldados **(1)**. La mejor forma de enfrentarse a él es **atacar y cubrirse** en cuanto veas que hace algún movimiento, pues estará a punto de asestar tus tremendos golpes. Cuando lo derribes, busca en el lado izquierdo el **mapa del Templo Honnoji** en un cofre y, bajo las escaleras de madera, una **hierba**. A la derecha hay una **fuente de poder mágico** y un **espejo protector** donde **guardar la partida (2)**. Sube la escaleras, elimina a otro Gorr y entra en la sala "real". Allí te espera Nobunaga y un personaje al que acabarás "conociendo" bien.

(ver RANMARU)

RANMARU

El ayudante de Nobunaga se enfrentará a nosotros usando una espada. Sus únicas habilidades consisten en cubrirse a menudo de nuestros golpes y asestar rápidos tajos. Si atacas sin descanso y le haces un par de especiales, caerá ante ti sin haber sudado siquiera.





1



2

JACQUES París 2004, Calles.

Tras la extraña escena que hemos visto, cambiamos de escenario y nos trasladamos al París moderno. **Jacques se ve rodeado por Zolms** (zombis de cuatro patas igual de "eficientes"), pero con el **rifle de asalto** serás capaz de despacharlos en cuestión de segundos **(3)**.



3

SAMANOSUKE París 2004, Calles.


4


5


6

Nuestro protagonista ha aparecido en un callejón oscuro, junto a un **espejo protector**, en **(A1)**. Antes de hacer nada, **rompe de un sablazo** (por cierto, como habrás visto tan sólo tienes tu espada normal, nada de super-armas durante unos minutos) **la caja del rincón** para conseguir un **kit medicinal (4)**. **Salva la partida** si quieres y sal a la calle principal, **(A2)**. Aquí te esperan varios **Zolms** que liquidarás sin apuros. **Entra en el metro (A3)** por las escaleras del fondo y, tras despejar la entrada, toma el pasillo de la izquierda (observa la **puerta roja cerrada** de la derecha, volverás a ella en breve). Sigue por el único camino posible hasta llegar a estar bajo el **Arco del Triunfo**.

Aquí tendrás la "amigable" compañía de algunos Barthah (criaturas voladoras). Debes evitar a toda costa que te alcancen con sus vómitos ácidos y sus ataques en picado. Para ello, no dejes de moverte mientras usas el arco y, cuando queden aturdidos durante unos segundos y a tu alcance, remátales con tu espada **(5)**.

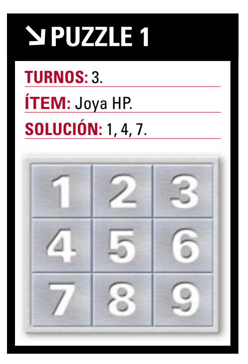
ARMA: TENSO

Las dobles espadas de Samanosuke se convertirán en tu arma favorita por méritos propios. No sólo son tremendamente rápidas sino que, una vez potenciadas, harán papilla a tus enemigos con relativa facilidad. Úsalas frente a enemigos veloces.

Abre el cofre de la derecha y coge unas flechas. Al fondo encontrarás otro **cofre** con el **mapa del Arco del Triunfo**. Antes de examinar la estructura con antorchas que hay en la zona central, examina el extremo izquierdo del arco para dar con otro **cofre**, que contiene un **kit medicinal**. En el extremo contrario verás un extraño **baúl** que, de momento, queda lejos de tu alcance. Ahora sí, **examina la zona central** y verás cómo tu guantelete reacciona y hace que una **cámara secreta** se abra ante ti. Entra en ella y coge la **esfera luminosa** que hay al fondo para conseguir tu **primera arma** "en condiciones": Tenso **(6)**.
(ver ARMA: TENSO)

PUZZLE 1

TURNOS: 3.
ÍTEM: Joya HP.
SOLUCIÓN: 1, 4, 7.



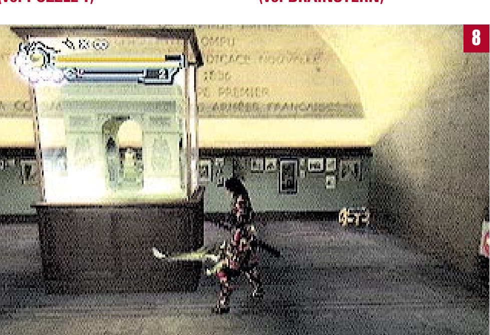

7

Equípate con ella y sal fuera para ver cómo las gastan los soldados franceses, en particular una llamada **Michelle**. Tras la escena, entra por la **puerta azul** de la derecha en **(A4)** y coge del suelo **la Llave de la Exposición** tras acabar con un par de Zaghats (enemigos muy rápidos equipados con cuchillas). Cúbrete cuando veas que se disponen a atacar y luego **derríbalos** para rematarlos en el suelo **(7)**. Sube las largas escaleras de caracol eliminando a todo bicho viviente y usa la llave en la puerta de la cima. Una vez en la exposición, elimina a más Zaghats y Zolms, coge el **documento** que hay en las sillas (**Banquete**) y olvi-

da el **cofre** que has visto en el extremo izquierdo de la sala por el momento. Justo enfrente de él hay otro pero un poco diferente **(8)**. Este tipo de cofres sólo te darán su contenido (casi siempre **Joyas Oni** o **HP**) siempre y cuando resuelvas el **puzzle** que hay en su interior. La mecánica siempre se repite: **mover las fichas del tablero para que los puntos que hay en los extremos queden unidos** mediante una línea fija. Un tipo de puzzle que te resultará familiar.
(ver PUZZLE 1)

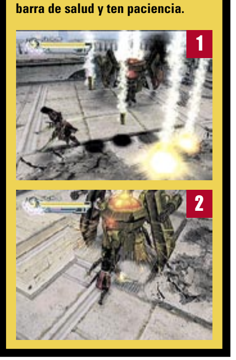
Sigue hacia la izquierda y absorbe todas las almas que hay en el altar de color rojo para luego abrir un nuevo **cofre** en otra esquina y conseguir otro **kit medicinal**.

Salva la partida en el espejo protector que encontrarás junto a las escaleras del otro extremo y sube a continuación por ellas para reencontrarte de nuevo con tu viejo enemigo Gildenstern y su nueva invención. Toca otro enfrentamiento con jefe.
(ver BRAINSTERN)


8

BRAINSTERN

La nueva invención del científico estrella de los genma es un enorme robot armado hasta los dientes. El principal problema es que dispone de ataques tanto de corto como de largo alcance. Tienes que tener especial cuidado con los misiles que lanzará en cuanto estés cerca de él (1). Si le das demasiado espacio en cambio, se pondrá a girar como una peonza y se abalanzará sobre ti a toda velocidad, siendo casi imposible de esquivar. La mejor táctica es mantenerse en movimiento a su alrededor continuamente dando golpes en cuanto estemos a su espalda (2). Si puedes, aséstale algún que otro golpe especial para ablandarlo. Vigila la barra de salud y ten paciencia.


1
2

Capítulo 2 EL OTRO ELEGIDO

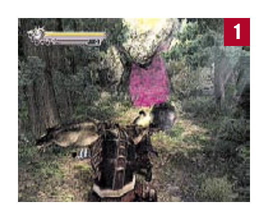
JACQUES Japón 1582, Bosque.

CONSEJOS CLAN ONI

Los chalecos de Ako te resultarán de una enorme ayuda, especialmente el azul (para absorber almas muy rápido) y el blanco (con el que recuperarás energía).

Jacques se encuentra tirado en mitad de un viejo bosque del Japón del siglo XVI. Camina por el sendero y enseguida encontrarás un **espejo protector** donde salvar la partida. Sigue adelante hasta que te topes por sorpresa con **Henri**, el hijo de Jacques y con un **Gorr**. Como era de esperar, para enfrentarte a semejante bicharraco los Oni te darán una de sus armas, el **Látigo Oni**. No es muy potente, así que ten cuidado. **Busca la espalda de tu enemigo y cúbrete** al más mínimo amago del Gorr **(1)**. Tras unos cuantos golpes desaparecerá, y Henri también.

Lee los dos pergaminos que te han dado (**Onimusha y Ako**) y continúa avanzando con tu diminuta compañera hasta la siguiente zona, **(B1)**. En el margen izquierdo podrás ver una especie de **plantas**


1


2

Monte Hiei

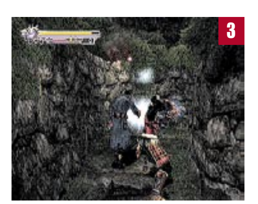
Espejo protector | Kit medicinal | Cofre puzzle | Eco espiritual | Fuente Almas
Objeto clave | Botiquín | Chaleco AKO | Joya HP | Puente temporal
Hierba | Medicina secreta | Flechas trueno | Granadas
Medicina | Medicina Oni | Flechas Hielo

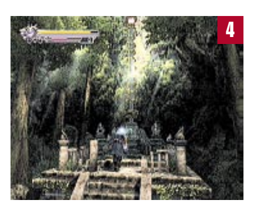
B6 B5 B4 B3 B1 B2

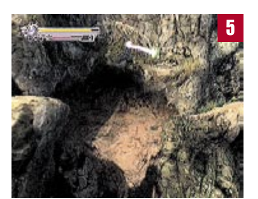
genma bastante agresivas que te impiden el paso hacia lo que parece un **recoveco (2)**. Olvídalas de momento y avanza mientras liquidas zombis. En seguida llegarás a **(B2)**, una zona abierta con dos edificaciones en ruinas, una a cada lado.

Aquí Jacques conocerá al Samanosuke de la época. Despeja la zona de bichos **(3)** y **examina la casa de la derecha** para encontrar el **Pergamino Lanzar** y un **cofre** que contiene el **primer chaleco para Ako, el azul**. Tras esta casa hay un **cofre Tengu** al que sólo podrá llegar Ako volando (el mismo tipo de cofre que hasta ahora has visto en algunas partes pero a los que no podías acceder). En su interior hay una **hierba**. Ve ahora a la otra casa y rompe de un golpe el **baúl marrón** para hallar una **unidad de Eco Espiritual** y a su lado otra **hierba**. Ahora sube la escaleras que hay al fondo, enfrentándote a algunos **Bazu** (criaturas bastante débiles cuyo mejor ataque consiste en hacerse "bola" y abalanzarse contra ti). Al final encontraréis un espacio abierto **(B3)** con un **espejo protector** y una extraña **estructura** en el medio **(4)**. Sea lo que sea, **le falta una pieza** de forma ovalada en la zona izquierda.

Salva la partida y avanza hacia el lado derecho (el izquierdo está bloqueado por plantas genma). Estás en un desfiladero camino de **(B4)** con varios Barthat sobrevolándolo. Abre el **cofre** que hay más adelante y obtendrás el **Pergamino Luciérnaga**, además de uno de estos bichitos. Usando cualquier arma, **Jacques puede usar estas criaturas para acceder a diferentes sitios (5)**. Ésta te ayudará a cruzar el abismo. En la nueva zona darás con un **baúl marrón** que contiene **tres luciérnagas** más. Usándolas para desplazarte llegarás hasta **(B4)**. En el extremo derecho, junto a la cara esculpida en la piedra, hallarás en un **cofre** el **mapa del Monte Hiei** y la **Nota de Dokan**. Baja las escaleras y mira al fondo para descubrir otro **baúl** vie-








6


7

ARMA: ENJA

El látigo de fuego de Jacques resulta demoledora a partir del nivel 2 y es capaz de asestar varios golpes dentro de un mismo movimiento. Su "baile" a la hora de golpear lo hace ideal cuando estamos rodeados de enemigos.

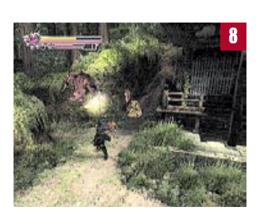
jo y un **cofre** que esconden otra **luciérnaga** y el **Espejo de Bronce**. Retrocede unos pasos y usa la última luciérnaga para cruzar la **catarata** de vuelta a **(B3)**, aunque antes deberías mandar a **Ako** a que te trajese la **medicina** que esconde el **cofre** del fondo **(6)**.

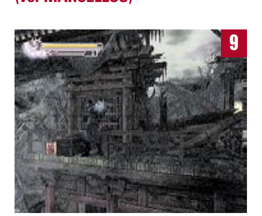
Ya en (B3) coloca el Espejo de Cobre en el hueco que había en la estructura principal. Una escena te enseñará cómo Jacques consigue una **nueva arma mágica**.
(ver ARMA: ENJA)

Con semejante látigo-espada en las manos, da media vuelta hacia **(B1)** y destruye las plantas genma que antes te impedían el paso. Cuando lo hagas se te echaran encima varios zombis, algunos 3 ojos (ninja zombis) y un Gorr, así que ten cuidado. Coge del **cofre** la **Llave Portal** que había tras las plantas **(7)** y regresa a **(B2)**. Entre los **Barthat** que aparecerán de repente hay uno que mantiene apresada una **luciérnaga** Oni **(8)**. Acaba con él y el bichito te permitirá llegar hasta el tejado de la primera edificación, donde encontrarás una **Joya Oni**. También aparecerá un nuevo tipo de enemigo, el **Gyaran**. Se trata de una masa de carne genma flotante que se dedica a absorber las almas de los enemigos que derrotas. Por tu bien, acaba con ella cuanto antes.

Baja y ve hacia (B3) para seguir por el camino de la izquierda tras aniquilar a las plantas genma con el Enja. Desciende todo el sendero hasta que te **encuentres de nuevo a Samanosuke** frente a un portón de madera. **Usa la última llave** que has encontrado en ella y crúzala para entrar a **(B5)**. Aniquila a la horda de 3 Ojos que se te echará encima y luego busca en el lado izquierdo una **caja de madera**. Rómpela de un golpe y de ella saldrá una **luciérnaga Oni**; úsala para llegar hasta lo alto del arco de entrada. Allí hallarás en dos **cofres** una **unidad de Eco Espíritu**, una **medicina** y el **Pergamino Misión (9)**. Sigue hacia el fondo y encontrarás a las puertas de **(B6)** un **espejo protector** donde guardar la partida y un **cofre-puzzle**.
(ver PUZZLE 2)

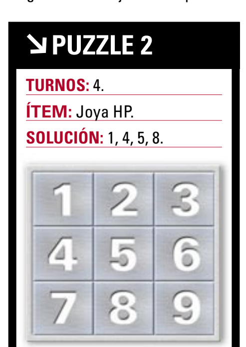
Una vez dentro de (B6), aparecerá Ranmaru junto a un amiguito.
(ver MARCELLUS)


8


9

PUZZLE 2

TURNOS: 4.
ÍTEM: Joya HP.
SOLUCIÓN: 1, 4, 5, 8.



MARCELLUS

Si has jugado a los anteriores *Onimusha* te sonará este tipo. Como puedes observar, va equipado con una gigantesca espada y un escudo. Mientras lleve este último encima la mayoría de tus ataques no le harán daño, por lo que al principio debes soltar una auténtica avalancha de latigazos para destruirlo (1). Una vez sin escudo prepárate. En la zona central hay una luciérnaga Oni que te servirá de gran ayuda si la aprovechas. Los enormes sablazos que mete nuestro enemigo son fácilmente esquivables si saltas con la ayuda del bichito justo cuando vaya a darte (2). Incluso puedes golpearle mientras caes al suelo. Usa esta táctica y, aunque tardes un poco en acabar con él, recibirás muy pocos golpes.


1

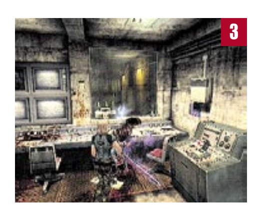

2

Capítulo 3 NUEVOS ALIADOS

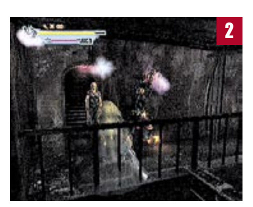
SAMANOSUKE París 2004, Cloacas.

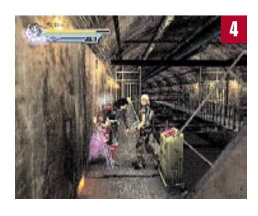
CONSEJOS CLAN ONI

Céntrate al principio en potenciar tus armas hasta el nivel 2 y luego continúa con la armadura y el guante Oni. A partir de ahí, reparte a tu gusto.


3


1

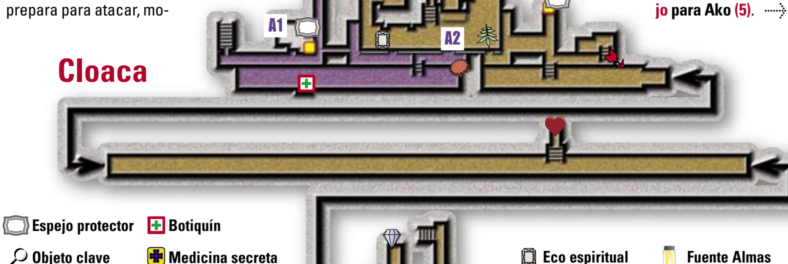

2


4

Estamos de vuelta en París. Tras el vídeo y antes de ir hacia la entrada del metro, tenemos que **abrir con la ayuda de Ako los dos cofres Tengu** que vimos fuera de nuestro alcance (uno en la base del Arco del Triunfo y otro en la Exposición) para conseguir un **botiquín** y unas **"flechas llama"**.

Ahora sí, baja al metro y examina el cadáver que hay frente a la puerta roja que encontraste cerrada. Hallarás las **llaves de la cloaca** para usarlas en dicho portón **(1)**. Camina hacia la derecha por la pasarela y acaba con el **Zolworm** que caerá casi sobre ti. Es una masa viscosa bastante resistente pero muy lenta **(2)**. Golpéale hasta que veas que se prepara para atacar, momento en el que debes o cubrirte o salir corriendo. **No intentes rodearla,** porque no hay suficiente sitio en la estrecha pasarela.

Sigue hacia la derecha y entra en (A1), donde encontrarás a un soldado moribundo y un **espejo protector**. **Salva la partida** y luego examina el **panel de mandos** de la pared derecha **(3)**. Michelle activará la corriente en ese lado del complejo por ti. Luego recoge la **Nota al jefe** que hay encima de la otra mesa de control y, antes de salir, **cuenta de reojo las sillas y los televisores que hay**. Ve hasta el fondo de la pasarela y pulsa el **botón** que hay delante del puente elevado **(4)**. Crúzalo y ve hacia la izquierda para encontrar el **cofre** en el que se encuentra el **mapa de la cloaca.** Sigue hacia la derecha y entra en **(A2)**. **Límpiala de bichos y destroza el bidón verde** para conseguir un poco de **Eco Espíritu**. Luego ve al extremo izquierdo. Allí hay un **cofre** del que saldrá un diminuto genma, un **Gadgemallo**. Resulta casi inofensivo, pero es muy escurridizo. Cuando lo derrotes conseguirás un **kit medicinal**. A la derecha hay otro **cofre** tras varios bidones que esconde el **Chaleco Rojo para Ako (5)**.









Regresa a la zona centra y mira al techo. Descubrirás una **bolsa azul colgada** que contiene una hierba. Para conseguirla, dispárale una flecha **(6)**. Luego sube las escalerillas y coge la **Nota para el Trabajador**, donde se te explica la **clave** para abrir la segunda puerta de esta sala. Baja entonces hasta ella e **introduce esta clave: 314** (sillas, casetes y monitores de **(A1)**) **(7)**. Saldrás a una pasarela donde encontrarás una **nueva caja puzzle**. **(ver PUZZLE 3)**

Ve a la izquierda y baja las escalerillas para llegar al canal. Camina hacia la cámara y elimina a varios **Battobone y Battochyka**. No son más que unos lagartos lentos y muy poco resistentes. No pares ni un segundo de repartir golpes y los eliminaras en un momento. A tu derecha hay una escalerilla que lleva a la **Llave de Hierro (8)**. Baja y sigue en la misma dirección para dar con un **cofre Tengu**, donde hallarás un **botiquín**.

Regresa a (A2) y sube las escalerillas para usar la llave de hierro en la **máquina** que hay situada en el rincón derecho **(9)**. Conseguirás que una enorme compuerta se abra justo debajo de ti, permitiéndote el **acceso a la mesa de control** que da corriente a toda esta parte de las cloacas.

Sal por la puerta del extremo Este de (A2) y darás con otro puente despegable **(10)**. Tras él hay un **espejo protector**. Sigue adelante y hallarás unas **escalerillas** que bajan y otras que suben 5 metros más adelante. Antes de subir por esta, abre el **cofre** a sus pies para encontrar unas **"flechas trueno"**.

Ya en la parte superior, verás una enorme bola colgada del techo. Para hacerla caer, dale un sablazo a la **cadena** que la sostiene **(11)**. Cuando caiga, baja y métete en el canal. **Recibirás una llamada urgente de auxilio** de los compañeros de Michelle. Acércate a la bola y disponte a **empujarla** a lo largo de un largo túnel **(12)**. Mientras te verás atacado por varios **Zaghats**. No dejes de empujarla a menos que estén muy cerca para defenderte. A mitad de camino verás en la pared de la izquierda una **escalerilla**. Pasa de ella y sigue hasta llegar a tu destino. Sube a la pasarela del fondo y acaba con el

PUZZLE 3

TURNOS: 5.
ÍTEM: Joya Oni.
SOLUCIÓN: 3, 7, 6, 5, 1.

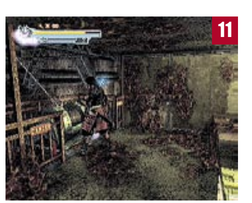


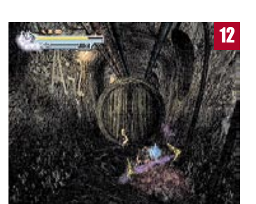
Genma **(A3)** para luego hablar con el soldado que aún queda en pie y que te dará una **llave pequeña**. Retrocede unos metros, usa la llave en la pequeña **reja** que hay en la pasarela para encontrar un **cofre** con una **joya HP**. Tírate al canal y **empuja hasta el final la bola** de limpieza y darás con una **Medicina Secreta**. Como de momento te es imposible retroceder por el túnel, **sube a la superficie** acompañado de Michelle.











Capítulo 4 LA BÚSQUEDA DEL TEMPLO ONI

JACQUES Japón 1582, Sakai.

CONSEJOS CLAN ONI

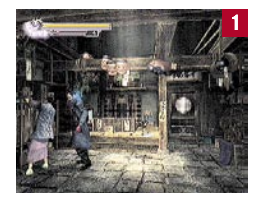
Si quieres conseguir más almas, recorre varias veces las distintas zonas de cada escenario para acabar con todos los genma de los alrededores.

PUZZLE 4

TURNOS: 5.

ÍTEM: Joya Oni.

SOLUCIÓN: 6, 5, 8, 9, 6.



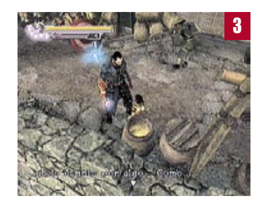
Volvemos al antiguo Japón, a la aldea de Sakai. Camina de frente hasta que veas la **entrada a un tienda** (flanqueada por dos estatuas de tigres) y entra en ella, **(C1)**. Antes de dirigirte al **tendero**, destroza los dos **barriles** de la entrada para obtener **dos unidades de Eco Espíritu**. Ahora sí, habla con él y observarás algo sospechoso **(1)**. Sal y busca a la izquierda un **baúl de color marrón** que romper. De ella saldrá una **luciérnaga Oni** que se colocará sobre la torre frente a **(C1)**. Sube a ella y abre el **cofre rojo** para coger el **mapa de Sakai**. Usa la luciérnaga y llegarás a la **playa (2)**, donde hay un **cofre-puzzle**.
(ver PUZZLE 4)

Regresa a la calle principal y retrocede un par de metros hasta que veas a un **niño** buscando algo en unos barriles. **Habla con él** y te ofrecerá un cambio **(3)**.

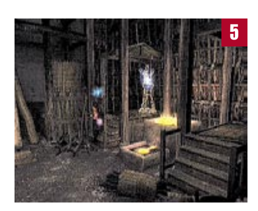
Pueblo Sakai

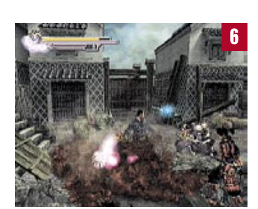
- Espejo protector
- Objeto clave
- Hierba
- Medicina
- Kit medicinal
- Botiquín
- Medicina secreta
- Medicina Oni
- Cofre puzzle
- Chaleco AKO
- Eco espiritual
- Joya HP
- Flechas trueno
- Flechas Hielo
- Fuente Almas
- Puente temporal
- Granadas

C6 C4 C7 C5 C1 C3 C2







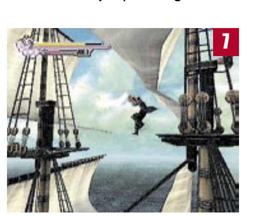


Para complacerle, toma la calle que parte de la izquierda de la entrada al pueblo, **(C2),** y **habla con el tendero de la tienda de frutas**. Te dará una **sandía** a cambio del reloj que llevas encima. Llévasela al niño y te dará el **barril**. Destrózalo y de él saldrá otra **luciérnaga**, que esta vez te llevará a la **segunda planta de (C1)** **(4)**.

Escucha la conversación de nuestro sospechoso y coge la **Llave Herrero**. Baja usando la **luciérnaga** y utiliza a **Ako** para que te dé el contenido del **cofre Tengu** de la tienda (**Medicina Oni**). Coge del mostrador el **documento Rumor Jubei**, sal por la puerta de atrás y encontrarás un nuevo **cofre**, que contiene el valioso **Chaleco Blanco de Ako**. Sal y dirígete a **(C2)** de nuevo. Al fondo a la derecha hay una **hierba** en el baúl. Dirígete a la puerta de madera que hay justo enfrente y gira a la derecha hacia la entrada de la herrería, **(C3)**. Derrota a los 3 Ojos y a un **Ogro de las Montañas** (un ser enorme con armadura pero muy lento, lo eliminarás sin problemas si lo rodeas) que hay a la entrada y coge el **Pergamino Movimiento Atadura** del suelo. Luego usa la llave que has conseguido para entrar en **(C3)** y acércate a la extraña luz azul del fondo **(5)** para hacerte con una **nueva arma mágica**.
(ver ARMA: RAISEN)

Antes de salir, abre con Ako el cofre Tengu de la ventana para conseguir una **medicina**. Regresa a la calle principal y camina hacia el norte mientras despachas más enemigos. **Salva la partida en el espejo protector** de la izquierda y cruza el portón del fondo. Estás en **(C4)** y lo primero es entrar en la **caseta** de la izquierda, en **(C5)**. Encontrarás **otro cofre-puzzle**.
(ver PUZZLE 5)

En el interior de los barriles encontrarás **dos unidades de Eco Espíritu** y un **altar de almas.**





PUZZLE 5

TURNOS: 6.
ÍTEM: Joya HP.
SOLUCIÓN: 5, 4, 1, 2, 5, 6.

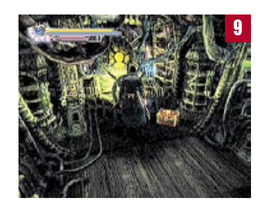
1	2	3
4	5	6
7	8	9

ARMA: RAISEN

La más rápida de las armas de Jacques. Úsala una vez que la tengas algo potenciada prácticamente contra cualquier tipo de enemigo, excepto contra los más resistentes. Su largo alcance te permitirá atacar desde posiciones seguras.

Sal a (C4) y coge del montón de trastos de la derecha la **Orden Toraya**. Baja al muelle y ve hacia la derecha destrozando algunos lagartos acuáticos por el camino y abre un nuevo **cofre** para hacerte con una **hierba**. Dirígete hacia **(C7)**, pero descubrirás que **necesitas portar a Raisen para abrir el extraño sello azul** que te impide el paso. En el interior encontrarás los **documentos Rumor Hideyoshi y Lab Tiempo 1**. Cuando vayas a volver a **(C4)** te encontrarás de nuevo con nuestro simpático amigo **Samanosuke**. Dirígete junto a él hacia el otro lado del muelle, a **(C6)**, mientras os encargáis de varios zombis, lagartos y un Gorr **(6)**. Antes de poder abordar el barco de los Genma, **tendrás que vértelas con un extraño tipo**.
(ver HEIHACHI)

Estás de nuevo solo y a bordo del barco Genma. Baja las escalerillas mientras acabas con varios zombis y 3 Ojos y busca un **baúl marrón**. Rómpelo y encontrarás en su interior una **luciérnaga Oni** que te permitirá subir hasta lo más alto



del **mástil (7)**. En él darás con un nuevo **cofre-puzzle** que resolver. **(ver PUZZLE 6)**

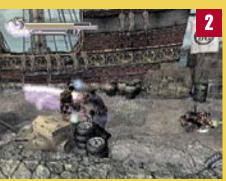
Baja y entra por la puerta. Coge del suelo el **Aviso Genma** y del **cofre** el **mapa del Barco Occidental**. Baja por las escaleras y llegarás a una **sala con un enorme cuadro (8)**. Destrózalo de un latigazo y descubrirás un **cofre**. Dentro hay un Gadgemallo que al morir te dará la **Llave Cabina**. Con ella podrás entrar en la siguiente sala, donde encontrarás un **Diario**, un **altar de almas** y otro **cofre-puzzle (9)**. **(ver PUZZLE 7)**

Ahora, un vídeo te mostrará cómo cambias de época y de "prota".

↘ HEIHACHI

Es bastante resistente a tus golpes aunque los suyos no son muy dañinos (1). Ataca sin parar, colócate a su espalda y realiza algún especial o combo. Si atacas de frente, repelerá casi todos tus golpes sin apenas sudar (2). Insiste con esta táctica.





↘ PUZZLE 6

TURNOS: 5.

ÍTEM: Joya HP.

SOLUCIÓN: 1, 5, 6, 7, 11.



↘ PUZZLE 7

TURNOS: 6.

ÍTEM: Amuleto de madera.

SOLUCIÓN: 1, 2, 3, 7, 6, 2.



Capítulo 5 ANTIGUOS Y NUEVOS TEMPLOS

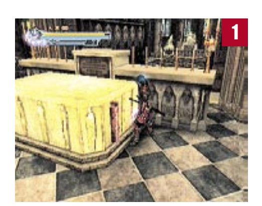
SAMANOSUKE París 2004, Catedral.

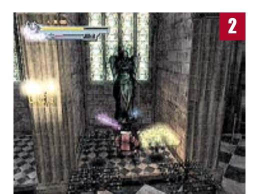
↘ CONSEJOS CLAN ONI

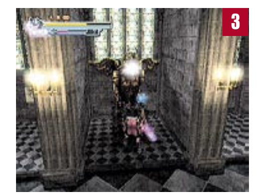
Cúbrete continuamente. No sólo conseguirás protegerte de tus enemigos, si no que propiciarás con más facilidad la realización de un "crítico" (golpe letal).

Antes de entrar en la catedral, baja a las **alcantarillas** y retrocede hasta el **túnel** en el que empujaste la bola de limpieza. Tras ella encontrarás un **cofre** con una **medicina Oni**. Regresa a la entrada de la catedral y **destroza la papelera** de la derecha para conseguir algo de **Eco Espiritual**. En el **cofre** que hay en ese mismo lado, al fondo, encontrarás el **Pergamino Desviación Crítica**.

Salva la partida en el espejo protector de la izquierda y entra en la catedral. Si recorres la estancia mientras eliminas algunos Zaghats, verás que hay **cuatro estatuas rodeadas de una neblina oscura**, aunque de momento no puedes hacer nada al respecto. En las **tinajas** que hay al fondo y en la zona central, junto al altar, conseguirás más **Eco Espíritu**. En el **cofre Tengu** de la derecha hay unas







Notre Dame

Espejo Protector · Hierba · Kit medicinal
Objeto clave · Medicina · Botiquín

D1 · D2 · D3 · D4 · D5 · D6

Medicina secreta · Chaleco AKO · Flechas trueno · Puente temporal
Medicina Oni · Eco espiritual · Flechas Hielo · Granadas
Cofre puzzle · Joya HP · Fuente Almas

flechas hielo y en la zona central el **chaleco verde de Ako**. En el tercer **cofre** se esconde un **Gadgemallo**, que al desaparecer te dará un **kit medicinal**. Examina el **lado derecho del altar** y verás una **pieza que resalta** sobre el resto de color rojo **(1)**. **Púlsala** y se abrirá una **entrada secreta** a las cuevas Genma. En la primera sala, **(D2)**, hay **dos bolsas colgadas** del techo que podrás reventar usando las flechas para conseguir más **Eco Espíritu** y una **hierba**. Cruza la puerta tras **leer la inscripción** de la placa central. Estás en un túnel, **(D3)**, "barrido" por una **enorme cuchilla** que se desplaza longitudinalmente. Espera el momento oportuno y busca un **cofre-puzzle** un poco más adelante.
(ver PUZZLE 8)

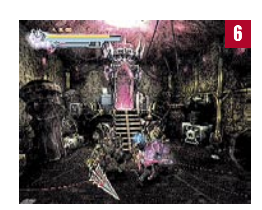
Tras obtener tu recompensa, busca un interruptor en el segundo hueco que has visto en la pared y donde puedes permanecer a salvo de la enorme cuchilla. Con él podrás abrir una puerta hacia **(D4)** tan sólo unos metros antes. Ya en esta segunda zona, serás atacado por algunos Bazu, así que prepárate. El túnel se bifurca hacia ambos lados, pero el objeto más interesante está en el mismo vértice del cruce. **Rompe la cristalera luminosa** y tras ella encontrarás el **Amuleto Antioscuridad**. En el lado derecho hay un **cofre** con el **Pergamino Oscuridad** y en el izquierdo otro con el **mapa de Notre Dame**, algo de **Eco Espíritu** y una **hierba** en las bolsas que hay colgadas del techo. La puerta que hay al fondo, como puedes ver, permanece **cerrada con un sello** que de momento no puedes abrir. Regresa a **(D1)** y **observa las 4 estatuas** de santas que la bordean. Todas están cubiertas por oscuridad, una niebla que ahora puedes absorber **(2)**, pero debes hacerlo en un de-


PUZZLE 8

TURNOS: 6.
ÍTEM: Joya Oni.
SOLUCIÓN: 7, 6, 10, 11, 12, 8.






6

↘ARMA: KUGA

Una espada que te permitirá realizar fuertes ataques. Si la potencias un poco resulta demoledora con cualquier tipo de enemigo. Su especial es letal lo uses contra quien lo uses. Recomendable bajo cualquier situación a partir del nivel 2.

↘PUZZLE 9

TURNOS: 5.
ÍTEM: Estatua de madera.
SOLUCIÓN: 8, 12, 11, 10, 6.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

terminado orden. Si te fijas, todas están rodeadas por 4 grupos de velas, aunque sólo permanecen encendidos algunos de ellos. Primero debes **absorber la oscuridad de la estatua** que sólo tiene uno de estos grupos encendido. Luego el que tiene dos y así sucesivamente. Hecho esto, verás cómo la esfera que sostiene una espectacular talla de la zona central de la estancia se ilumina **(3)**. No te preocupes, no es más que una **nueva arma**. **(ver ARMA: KUGA)**

Con ella podrás abrir el sello de la puerta que hay en **(D4)** **(4)**. Pasa por ella hasta **(D5)** y verás que es una estancia igual a **(D3)**, sólo que con algunas particularidades. Los “refugios” están protegidos por algunas plantas genma. En uno de ellos hay un **punto de salvado**, una **fuente de almas** y un **panel** tallado en el que parece que **falta una calavera dorada**. En otro de los huecos encontrarás un **cofre** que contiene una **escalera de cuerda**. Con ella podrás regresar a **(D4)** y bajar al agujero que hay al final del túnel de la derecha, usando la escalerilla, claro. Al fondo encontrarás la susodicha **calavera**. Regresa a **(D5)** y antes de colocarla en su sitio **(5)** y que así se abra la puerta que lleva a **(D6)**, abre el **cofre-puzzle** que hay en esta zona. **(ver PUZZLE 9)**

Dentro te espera Gildenstern con un par de amiguitos **(6)**. Se trata de una pareja de Doldow, unos enormes soldados genma con unas espadas que asustan. Su mayor habilidad reside en la capacidad que tienen de cubrirse de casi todos tus golpes, por lo que harías bien en buscarles la espalda. Además, **esquiva o protégete todo lo que sea necesario de sus tremendos golpes mientras usas algún que otro golpe especial**, al menos hasta eliminar a uno de los dos **(7)**.


7

Tras eliminarles, coge el documento Lab. Tiempo 3 y luego métete en la **máquina del tiempo** que ha usado el científico genma.

Capítulo 6 RELIQUIAS ONI

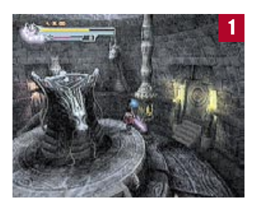
SAMANOSUKE París 2004, Templo Oni.

↘CONSEJOS CLAN ONI

Cada arma tiene sus pros y contras. Sopésalos antes de enfrentarte a los distintos tipos de enemigos. Y aprovecha sus “especiales” contra los más peligrosos.

Estás en el **antiguo templo submarino de los Oni**. En él aprenderás a “jugar” con el tiempo. Estás en **(E4)**, una enorme estancia en la que está atracado un antiguo barco genma.

Pasa de él de momento y sal por la puerta del fondo a **(E1)**. Ésta es la sala central desde la que llegarás a la mayoría de las distintas zonas del templo **(1)**. En él hay **4 compuertas** (flanqueadas de antorchas de distinto color), un **espejo protector** donde guardar tu partida, una **fuente de almas**, un **cofre** con el **documento Pliegue T** y un **puente temporal**, que te servirá **para mandar a Ako de una época a otra**, incluso transportando objetos, algo que como habrás adivinado será muy útil.


1

Sube las escalerillas centrales y acércate a la **estatua** frente a la compuerta con antorchas amarillas. En ella hay un **Disco Amarillo** de piedra. Cógelo y **usa el puente temporal**, haciendo que Ako transporte dicho objeto.

■ JACQUES Japón 1582, Templo Oni.

Templo submarino

E1 E2 E3 E4 E5 E6 E8 E9

- Joya HP
- Flechas trueno
- Flechas Hielo
- Espejo protector
- Medicina
- Medicina secreta
- Fuente Almas
- Objeto clave
- Kit medicinal
- Medicina Oni
- Chaleco AKO
- Puente temporal
- Hierba
- Botiquín
- Cofre puzzle
- Eco espiritual
- Granadas

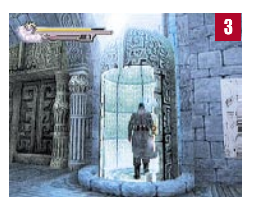
Aparecerás en el mismo templo, pero en el pasado y **controlando a Jacques**. Con el **disco** en tu poder, ve a **(E1)** y **colócalo en la misma estatua** de la que lo extrajiste. Conseguirás que la compuerta de enfrente quede accesible, pasa por ella y estarás en **(E2)**. Usa la **luciérnaga Oni** para cruzar por la zona inundada hasta que te deje frente a una puerta con un **figura de un dragón** en la pared de la derecha al que le falta un cuerno. Cruza la puerta a **(E3)** y te darás de bruces con **Ranmaru**, aunque el muy cobarde te dejará con unos cuantos 3 Ojos y un Ogro Montaña. Cuando los elimines, registra la sala y coge una **Losa Vieja**, **el documento Lab. Tiempo 2** y el **Pergamino: Crítico** (olvida el altar protegido por una aura roja) **(2)**.

En uno de los lados puedes ver una especie de **elevador (3)**. Úsalo para llegar hasta la zona superior y corre hacia el fondo mientras **esquivas las flechas** que te lanzan unos arqueros que hay en la cornisa por encima de tu cabeza. **Coloca la baldosa en el hueco** y prepárate. Debes **colocar las 5 losas** de forma que la combinación de cifras y signos que hay en sus lomos den como resultado 22 **(4)**. Ésta es la solución: **5x4+3+1-2**.

Conseguirás que se retire esa sección de pared y que quede al descubierto otro pasillo. Al fondo hay una **puerta sellada por un símbolo de la Tierra**, así que olvídala. A la derecha hay un **cofre** en el que está atrapada una **luciérnaga Oni**, que te ayudará a subir a la cornisa superior. A la izquierda encontrarás el **primer punto de acceso al Inframundo** (mira la sección dedicada a ello).

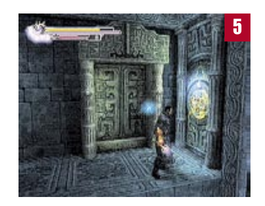
Ya en la zona superior, acaba con los arqueros y luego coge de varios **cofres** (uno de ellos Tengu en un esquina) el **Cuerno Dragón 1** y una **medicina**. Regresa a **(E2)** (en

2



(E3) te encontrarás con un **Fobra**, un guerrero al que tendrás que vencer por la espalda o usando un especial) y **coloca el cuerno en la figura del Dragón** que viste en la pared **(5)**. Conseguirás que el agua de la sala desaparezca casi por completo. Regresa a **(E1)** y que Ako vuelva con Samanosuke.

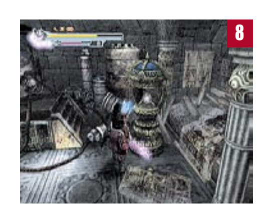




SAMANOSUKE París 2004, Templo Oni.

Sube a **(E3)** y ve al altar protegido por un aura roja **(8)**. Podrás hacerte con el **Disco Azul**, aunque para salir tendrás que pelear.
(ver RANMARU)

Regresa a (E1) y que Ako vuelva al pasado con el Disco Azul.



↘ RANMARU

La nueva versión de Ranmaru te resultará mucho más difícil de vencer, sobre todo por su enorme velocidad (1). Sus ataques son más dañinos que antes y además ahora dispone de unas bolas de energía que lanza con las que tienes que tener mucho cuidado (2). Lo mejor es quedarse quieto y hacer combos cortos cuando esté cerca. Si le damos, Ranmaru intentará absorber de vuelta las almas que le arranquemos, un momento perfecto para asestarle algún golpe especial pero sin dejar que las termine de asimilar. No intentes buscarle la espalda, es muy difícil conseguirlo.



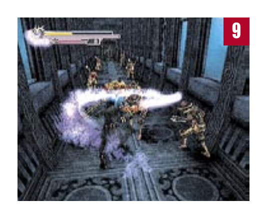


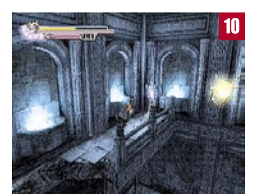
JACQUES Japón 1582, Templo Oni.

Coloca el disco en su lugar frente a la puerta Este y crúzala. Llegarás a un largo **pasillo plagado de Zolls**, empléate a fondo **(9)**. Cruza la puerta del fondo y llegarás a **(E5)**. Además de otro símbolo de dragón falto de cornamenta, encontrarás **varias opciones para seguir**: subir por la escaleras, usar el elevador o cruzar la puerta del fondo. Por ahora sólo tienes la **primera opción**, así que ve por la escalinata hasta llegar a **(E4)**, pero desde un piso más elevado. Usa la **luciérnaga Oni** de la derecha para **cruzar el hueco** en la pasarela y enfréntate a otro puzzle
(ver PUZZLE 10)

Sigue caminando y examina la luciérnaga del suelo. **Son 3 las que se colocarán en lugares estratégicos para que sigas avanzando**. La que hay a tu derecha te llevará a otra **arma mágica** de Jacques **(10)**.
(ver ARMA: HYOSAI)

Regresa a (E1) (desbloqueando la puerta sellada de **(E5)** con tu nueva arma).

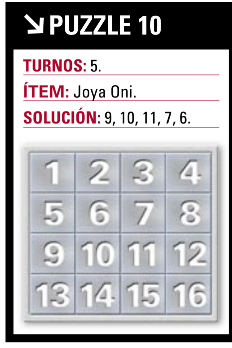




↘ ARMA: HYOSAI

La más potente pero también lenta de las armas que tendrá Jacques a lo largo de la aventura. Muy poco recomendable por su escaso alcance y por un especial nada útil. No merece que la emplees ni contra los enemigos más pesados.

↘ PUZZLE 10

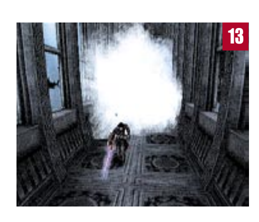


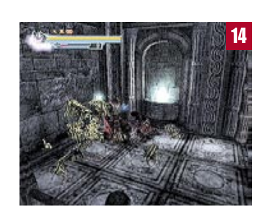
TURNOS: 5.
ÍTEM: Joya Oni.
SOLUCIÓN: 9, 10, 11, 7, 6.

SAMANOSUKE París 2004, Templo Oni.

Cambia a Samanosuke y también con él toma la **puerta Este**. En cuanto dobles la esquina las mamparas que mantienen a raya al océano que cubre el templo reventarán y un **enorme ola** se te echará encima **(13)**. Corre hacia la puerta que lleva a **(E5)** y, una vez allí, elimina a un Doldow y abre el **cofre** de la esquina para conseguir el **mapa del templo** de esta época. Bajo la escaleras encontrarás el **pergamino Cadena Críticos**. Sube la escaleras hasta **(E4)** y a la izquierda verás un **montón de cajas** que puedes hacer astillas con tu espada **(14)**. Tras ellas, además de otro Doldow, hallarás un poco de **Eco Espíritu** y el **Cuerno Dragón D**. Da media vuelta y entra en **(E5)** para pasar a **(D6)** y obtener al final de la sala unas **Alas de Luciérnaga**.

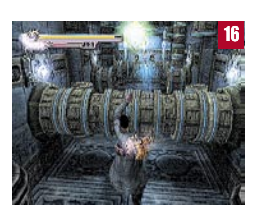
Coloca entonces el Cuerno de Dragón D en la figura que hay a la derecha de la entrada a **(E5)**. Regresa a **(E1)** para **cambiar de época** (transportando las Alas de Luciérnaga contigo).





JACQUES Japón 1582, Templo Oni.

Intenta pasar por la puerta Este. Como verás, una nube de oscuridad la cubre, así que tendrás que buscar una nueva vía. Ve a **(E4)** y sube al barco occidental. Usando la luciérnagas que hay sobre él y en los mástiles puedes llegar hasta la cornisa elevada en la que encontraste tu Hyosai **(15)**. Y desde ahí nada más fácil llegar hasta **(E6)**. **Usa las Alas de Luciérnaga en la "ídem"** que hay en el suelo y luego úsala para volar sobre la maraña de mecanismos que pueblan el pasillo **(16)**.



Al fondo encontrarás un Cristal de Energía. Cuando lo retires, los rodillos que quedan a tu espalda se pararán por falta de energía. Regresa con dicho ítem a **(E1)** y mándaselo a Samanosuke vía Ako.

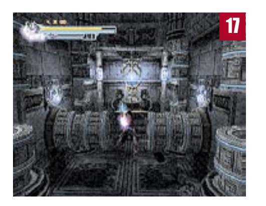
SAMANOSUKE París 2004, Templo Oni.

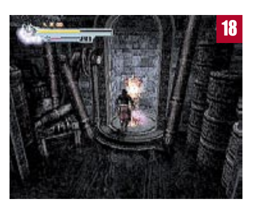
Samanosuke sí es capaz de absorber la oscuridad que cubre la puerta Este, así que ve a **(E6)** por la ruta habitual. **Coloca el Cristal de Energía** en su sitio y los rodillos volverán a ponerse en funcionamiento. Pasa entre ellos y regresa a **(E5)** **(17)**. Ahora podrás usar el **elevador** que hay en esta sala. Baja con él hasta una pequeña sala, **(E8)**, y allí encontrarás unas **cajas** (de una de ellas, al destrozarla, obtendrás una **unidad de Eco Espíritu**) que bloquean tu camino hacia tu **última arma mágica** **(18)**.
(ver ARMA: CHIGO)

Da media vuelta y encamínate hacia (E3). Una vez allí, monta en el **elevador** que te llevará hasta la **librería** donde Jacques encontró un **sello sobre una puerta** que no podía abrir y que daba a **(E7)**. Usando Chigo será pan comido, aunque antes tendrás que vértelas con un **Dongorr**, una versión XXL de los Gorr que ya conoces. Utiliza los ataques mágicos para no complicarte demasiado **(19)**.

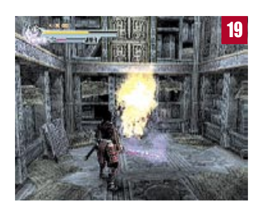


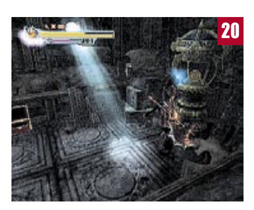
Un hacha demoledora. Aunque resulta lenta, su potencia y forma de ataque la hace muy útil contra grupos pequeños. Su especial es de los mejores pues es capaz de alcanzar a varios enemigos a la vez. No te cortes en usarla cuando estés rodeado.





En el recoveco de la izquierda, antes de la puerta sellada, te espera **el "anciano" que te conducirá hasta el Inframundo**. Aunque ahora mismo lo que te interesa es lo que hay tras la compuerta: el **Pergamino Templo**, el **Chaleco amarillo de Ako** y el **Disco Rojo** en un pedestal **(20)**.

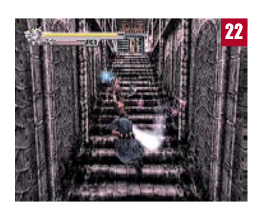

19


20

JACQUES Japón 1582, Templo Oni.

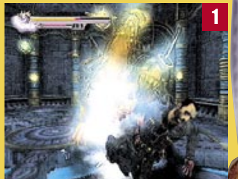
Regresa al pasado junto a Jacques llevando el Disco Rojo y **colócalo en la estatua** que hay frente a la puerta Norte. Crúzala entonces (**salva la partida** antes), y avanza hasta que llegues a **(E9)** donde... bueno recoge la mandíbula del suelo y agarra el mando con fuerza.
(Ver GERTRUDE)

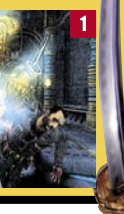
Comienza a subir la escaleras a toda pastilla mientras esquivas a unos simples zombis **(22)**. Al final, encontrarás un medio de escape antes de que el templo se venga abajo.


22

GERTRUDE

Sí, es tan fiero como parece. La bestia que tienes delante posee tal variedad de ataques que es posible que pierdas la cuenta a los pocos minutos de empezar la pelea. Además de embestir a toda pastilla (1), pega zarpazos, salta sobre ti y usa distintos ataques a distancia. Entre estos está el aliento que suelta la cabeza izquierda y que, de pillarte, te congelará y dejará a su merced. La otra cabeza en cambio lanza unas pequeñas bolas de energía que en contacto con algún objeto sueltan descargas eléctricas. Tu táctica debe consistir en girar continuamente a su alrededor sin parar y asestándole golpes y especiales sin descanso. En esta ocasión no te servirá de mucho el cubrirte de sus ataques, por lo que no debes perder el tiempo. También te serán útiles las dos luciérnagas Oni que hay suspendida en el aire para esquivar sus embestidas. Transfórmate en Oni en cuanto veas que va a acabar contigo y aprovecha para absorber buena parte de su energía en forma de almas amarillas. Si tienes un buena ración de ítems curativos no te resultará muy difícil, sólo tedioso. Si no, esmérate en "bailarle" alrededor en todo momento.


1

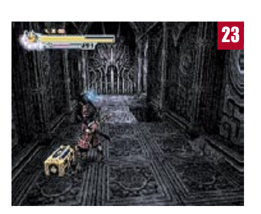




SAMANOSUKE París 2004, Templo Oni.

Ve también a **(E9)** y antes de llegar resuelve otro puzzle **(23)**.
(ver PUZZLE 11)

Cuando llegues a tu destino, descubrirás la sorpresita...


23

PUZZLE 11

TURNOS: 6.

ÍTEM: Joya HP.

SOLUCIÓN: 14, 10, 11, 7, 6, 5.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Capítulo 7 NUEVAS ESPECIES ANIMALES

MICHELLE París 2004, Catedral.

CONSEJOS CLAN ONI

Explora cada rincón para hallar todos los ítems curativos que puedas. Aunque durante los combates normales no te serán necesarios, la cosa cambia contra los "jefes".

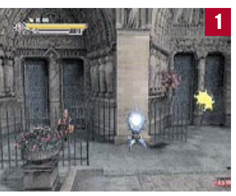
El hijo de Jacques, Henri, se escapará de casa, así que tocará buscarle con Michelle.
(Ver MICHELLE)

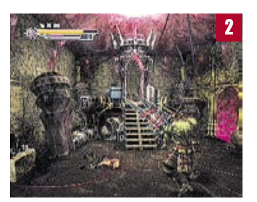
Empiezas en la base de la catedral. Avanza eliminando a disparos a los **Barthah** que rondan la entrada. Acaba con los **Zolm** y abre el **cofre** que hay a la izquierda del **espejo protector** para obtener la **Pulsera Alma (1)**. Con ella podrás absorber las almas de tus enemigos como con un guantelete Oni. Da media vuelta y vuelve a las **alcantarillas**. Si retrocedes hasta el lugar donde Samanosuke dejó caer la bola limpiadora, encontrarás un **cofre verde especial con granadas** en su interior.

Regresa a la catedral y entra. Tu única misión ahora es llegar a los **túneles subterráneos**, a **(F6)**. Todas las puertas estarán abiertas, por lo que la cosa se limita a avanzar y aniquilar demonios. Mantenlos a raya con la ametralladora y, si te ves en apuros, las granadas. Ya en **(F6)**, un par de **Doldows** aparecerán desde la pared de la derecha. Desde ese mismo instante **empieza a lanzar granadas y no dejes que te acorralen** contra una pared **(2)**. No dejes de moverte y disparar. Una vez eliminados, entra en el pequeño **hueco** que han abierto y busca en la **librería** el **Informe París**.

MICHELLE

Nuestra policía favorita va equipada con una ametralladora capaz de mantener a raya a la mayoría de los genma. La clave está en mantener las distancias y usar las granadas, que harán un tremendo daño a la mayoría de los demonios.


1

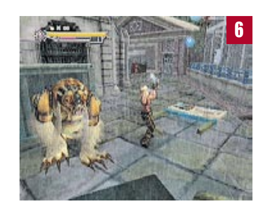

2

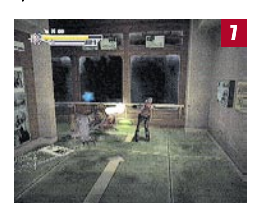
- Espejo protector
- Objeto clave
- Hierba
- Medicina
- Kit medicinal
- Botiquín
- Medicina secreta
- Medicina Oni
- Cofre puzzle
- Chaleco AKO
- Eco espiritual
- Joya HP
- Flechas trueno
- Flechas Hielo
- Fuente Almas
- Puente temporal
- Granadas

Zoo

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

MICHELLE París 2004, Zoo.


6


7

ARMA: SPS 15+R

Un arma capaz de efectuar disparos de largo alcance y mucho más letales, aunque resulta bastante lenta a la hora de repartir plomo. Aun así, te puede ser de bastante utilidad debido cuando te enfrentes a grupos numerosos de enemigos.

Ahora estamos en el Zoo Boulogne. Avanza y destroza la **papelera** de la derecha para conseguir algo de **Eco Espíritu**. Luego líate a balazos con los **Barthats** que sobrevuelan tus cabezas.

Si vas hacia la derecha encontrarás un espejo protector (y la **Octavilla Zoo** en el suelo) y unas escalerillas que descienden a un **bote**. Aún no tienes las llaves que lo ponen en marcha, así que regresa a **(F1)** para ir a las escaleras del fondo. En el lado izquierdo hay un **cofre verde** con más **granadas**. En ese momento conocerás a otra clase de enemigo, el **Zmoh (6)**. Es un gorila modificado por los genma muy resistente y que puede complicarte la cosas. Para derrotarlo, hay que mantener la distancia y correr alrededor suyo sin dejar de disparar. Cuando aparezcan en mayor numero, las granadas serán imprescindibles.

Una vez despachado, sube las escaleras y llegarás a otra zona amplia que llamaremos **(F2)**. Elimina más Zmoh y acércate al lado derecho de las escaleras. Allí hay un **cofre Tengu** que Ako abrirá encantada, trayéndote un **botiquín**. En otra de las papeleras de la zona hallaras más **Eco**. Entra por la puerta del fondo antes de que el camino quede cortado por una barricada. En **(F3)** verás dos Zmoh que saldrán de sus celdas cuando te acerques **(7)**. Usa la recortada y alguna granada y haz **que luego Ako te acerque el contenido del cofre Tengu** que hay en el lugar donde estaban las fieras.

Olvida la puerta sellada por una sustancia azul y sal a la calle por el otro lado de la sala. Habrás superado la barriada y tendrás que vértelas con varios Bazu. Usa la ametralladora y cúbrete cuando se hacen bola. Junto a la barricada encontrarás un **cofre** con un **botiquín**. Sigue adelante y entra por la puerta al final del todo en **(F4)**. Estás en un patio cubierto con una escalerilla que lleva a la zona inferior. Antes de bajar, recorre la pasarela y hallarás **Eco Espíritu** en una papelera además del **documento Demonio Mecánico 1**. Baja ahora y verás **cuatro palancas en una mesa de mandos**. Cada vez que acciones una, bajará una jaula dejando al descubierto su contenido. En el caso de la primera y tercera (empezando por la izquierda), se trata de sendos Zmoh. La segunda y cuarta tienen la **Llave Bote y otro arma**.
(ver ARMA: SPS 15+R)

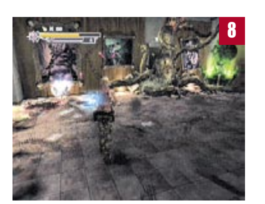
Regresa a (F1) atravesando (F3) y (F2). Cuado llegues a la zona del bote, monta en él y ponlo en marcha. A medio camino te atacarán algunos **Battobone**: usa tu recortada para eliminarlos.

Sal de la barca y camina de frente hasta una nueva edificación **(F5)**. En el interior te esperan varios Bazu y una enorme **planta genma** que escupe salivazos de ácido. Usa dos o tres granadas y mantente lejos de ella **(8)**. Luego **dispara a las bolsas** que cuelgan del techo y coge las **dos unidades de Eco** de su interior, así como la **medicina** del **cofre** del rincón. Baja por la escalera del Sur y que antes bloqueaba la planta y llegarás a la estancia donde están retenidos **Samanosuke y Henri**. Antes de liberarlos tendrás que vértelas con dos Zmoh que saldrán de sus jaulas. Nada más recuperar el control de **Michelle,** lanza un par de granadas **(9)** y después cóselos a balazos. Busca en la primera jaula de la izquierda una **caja verde** con un **arma nueva.**
(ver ARMA: SPS 15+G)

Para liberar a nuestros amigos, pulsa el **interruptor rojo** de la pared. Tras una escena, retomarás el control de Samanosuke.

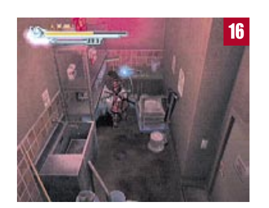
ARMA: SPS 15+G

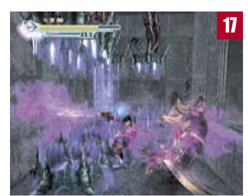
Un lanzagranadas brutal en cuando a potencia de fuego se refiere, pero en su contra presenta un alcance algo corto y lentitud en cuanto a velocidad de disparo se refiere. No obstante, te vendrá de perlas de aquí en adelante, ya lo verás.


8


9

SAMANOSUKE París 2004, Zoo.


16


17

Coge el **botiquín** del **cofre** que hay en una de las jaulas, sube a **(F5)** y deshazte de los Bazu que veas. Tu objetivo es **abrir la puerta Este** de esta sala, pero necesitas la llave adecuada. **Tienes que ir hasta (F3)**, así que monta en el bote y atraviesa **(F1)** y **(F2)** mientras eliminas a varios Zmoh y Bazus.

Una vez allí, usa a Kuga para romper el sello de la puerta Este y entra en la sala que oculta las **Llaves Laboratorio (16)**. Regresa a **(F5)** para abrir la puerta Este. En **(F7),** todos los Bazu de los tubos criogénicos saldrán de su letargo y se te echarán encima. **Usa el especial de Hyosai** con ellos **(17)**. **Salva la partida en el espejo protector** de la esquina y coge en la sala contigua el **documento Demonio Mecánico 2** y el **Pergamino Ataque 10**. Antes de seguir adelante, resuelve el **cofre-puzzle** del rincón.
(ver PUZZLE 12)

Ahora sí, ya solo te queda cruzar la puerta del fondo para encontrar a ...
(ver GILDESTERN)

PUZZLE 12

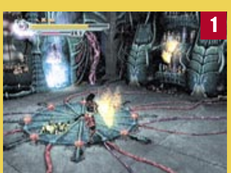
TURNOS: 5.
ÍTEM: Joya Oni.
SOLUCIÓN: 12, 8, 7, 6, 10.



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

GILDESTERN

Por fin cara a cara con este tipo. Y encima es bastante fácil de derrotar si te quedan algunas flechas (más si éstas son de mágicas). El miserable se pasea arriba y abajo flotando y semi-invulnerable a nuestros ataques (1). En un momento dado, se acercará a las armaduras de Nerofobra que hay en el suelo y les dará vida. Es en esos instantes cuando brillará con un halo rojo, lo que indica que es vulnerable a nuestros ataques. Saca el arco y cósele a flechas y, si puedes, dale algún golpe con Hyosai o usando el especial de Kuga (2). Céntrate entonces en los Nerofobra y derrótales fácilmente a base de combos. Por último, es posible que cree una especia de vórtice muy dañino que se extenderá por toda la sala. En cuanto lo veas, no tienes más que correr a uno de los extremos de la estancia. La operación se repetirá una vez tras otra hasta que caiga definitivamente a tus pies.


1


2

Capítulo 8 RESONANCIAS TEMPORALES

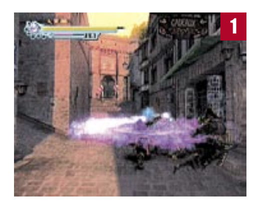
SAMANOSUKE París 2004, Mont Saint Michel.

CONSEJOS CLAN ONI

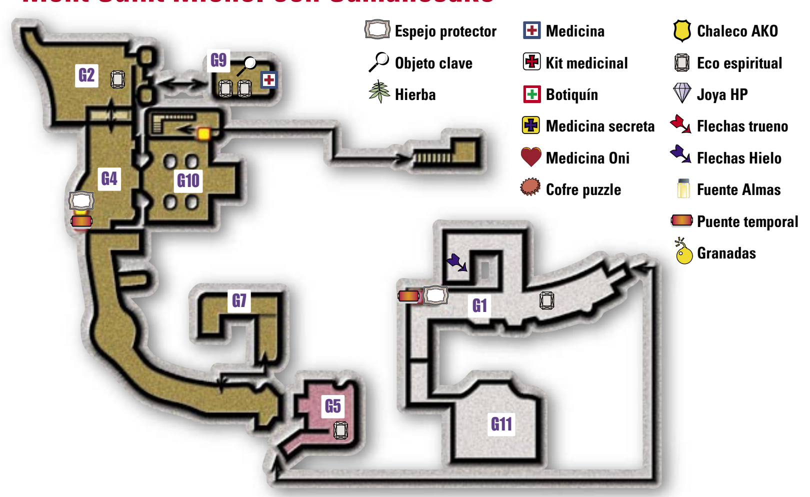
Si entras en el Inframundo, hazlo cuando ya tengas potenciadas en parte las armas y la armadura. Y recupera toda la salud mediante Ako antes de cambiar de “isleta”.

Salva la partida en el espejo protector que hay frente a ti y recoge del suelo el **Libro Ranmaru**. Avanza hacia la derecha y **destroza una de las papeleras** para conseguir un poco más de **Eco Espíritu**. Acaba con los dos Fobra que encontrarás al fondo y con unos cuantos Gilzolm. **Utiliza las flechas** para eliminarlos a distancia. (no son más que Zolm potenciados, no te costará demasiado) **(1)**.

Con la zona algo más despejada, verás que las dos puertas por las que podrías continuar están cerradas a cal y canto, así que **usa el puente temporal para regresar junto a Jacques**.

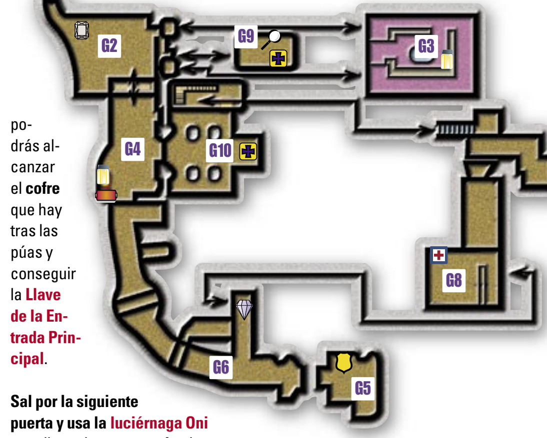

1

Mont Saint Michel con Samanosuke



■ JACQUES Japón 1582, Mont Saint Michel.

Con Jacques



Al bajar del tren tendrás que **verte las caras con Heihachi** en un enfrentamiento parecido al anterior y en el que debes usar las mismas tácticas.

Cuando nuestro amigo se vaya, espera a que aparezcan varios Barthah. Uno de ellos transporta en sus garras una **luciérnaga Oni**, así que céntrate en él para liberarla. Una vez conseguido, podrás abandonar **(G2)** gracias a ella (antes hazte con el **Eco** del interior de la **caja de madera** del rincón). Estás en **(G12)**, un patio con una zona central ajardinada y con un compartimento protegido por unas púas metálicas que suben y bajan.

Tras coger el mapa del castillo del cofre que hay junto a la entrada, y hartarte de **espíritus Oni** gracias a la **fuente** que hay en la zona central, fíjate en las **antorchas apagadas** que hay a tu alrededor. **Equípate con Enja** y usa su especial para encenderlas (enciende la última cuando las púas estén en la zona más alta de su recorrido) **(2)**. Una vez lo hayas hecho con las 4, podrás alcanzar el **cofre** que hay tras las púas y conseguir la **Llave de la Entrada Principal**.

Sal por la siguiente puerta y usa la luciérnaga Oni para llegar hasta un **patio** al que llamaremos **(G4)**. Allí tendrás que ser rápido y **eliminar a todos los zombis y Barthah** que hay antes de que alcancen al pobre hombre al que tienen acorralado. Si consigues que sobreviva te dará una **hierba**. Usa el **puente temporal** para mandar a Ako y la llave de vuelta al presente.

2

SAMANOSUKE París 2004, Mont Saint Michel.

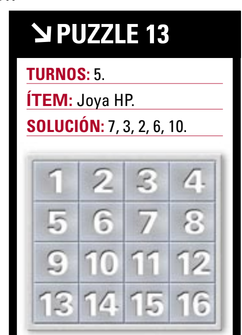
Ahora podrás abrir el **portón** que hay al fondo a la derecha. Aparecerás en un patio, **(G5)**. Allí te esperan varios Gilzolms y un par de **magos genma** (seres voladores que lanzan una especie de rayos mágicos inmovilizadores con los que luego te extraen almas o energía) **(6)**. Usa contra ellos flechas de fuego si tienes, pero sea como sea, **acaba con ellos en primer lugar**. Luego examina el **cofre** y la **papelera** y obtendrás una **unidad de Eco** y el **mapa del castillo**.

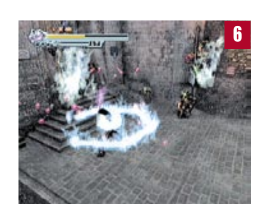
Sigue por el enorme portón de madera y camina de frente eliminando Zavheit. Son una versión más resistente de los Zagahtas y la forma de derrotarlos es la misma. Al fondo verás una enorme **planta genma** a la que puedes aniquilar a base de flechazos para luego conseguir el **Símbolo del Sol** que se oculta en el **cofre** que protegía **(7)**. Dicho símbolo debe ser colocado en la reja que hay en **(G1)**, al Norte, aunque antes te la verás en **(G5)** con dos Gorr. No te compliques y usa un par de especiales. Coloca el símbolo y sube la rampa tras recoger el **Eco** de la **papelera** y superar otro **cofre-puzzle**.
(ver PUZZLE 13)

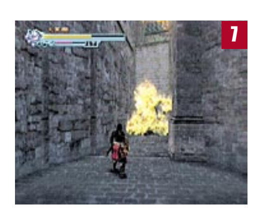
Al final hay un cofre rojo con la Piedra Ojo Rojo dentro. Tras acabar con el Zaghat y al Gorr que aparecerán, **usa a Ako para que te dé las flechas Hielo del cofre Tengu** de la cornisa. Baja y manda a Ako al pasado con la piedra.

PUZZLE 13

TURNOS: 5.
ÍTEM: Joya HP.
SOLUCIÓN: 7, 3, 2, 6, 10.




6


7

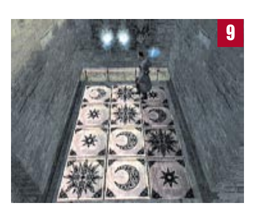
JACQUES Japón 1582, Mont Saint Michel.

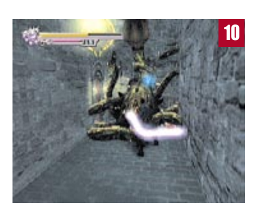
Cruza el portón de tu derecha y verás al otro lado una **figura de piedra** a la que le falta un ojo. Coloca la Piedra Ojo Rojo y observa el **panel de baldosas** a tu derecha. Hay una **inscripción** en la que un Sol, una estrella y una Luna están **colocadas en un orden determinado** formando un flujo de un solo sentido.

Examina la figura de nuevo y quedará al descubierto un **panel** con un montón de baldosas, todas ellas decoradas con esos tres símbolos. Tendrás que **caminar sobre ellas** pero pisándolas en un orden determinado y **siguiendo el esquema** de antes **(9)**. Es decir, después de pisar una marcada con un Sol deberás pisar otra con la Luna inscrita para pasar a otra en la que haya una estrella. De esta forma, todas las baldosas quedarán "pisadas" y **se encenderá una de las tres luces** de la pared. Si te equivocas tendrás que volver a empezar. Cada vez que una de las luces se encienda, el puzzle se reiniciará y las baldosas cambiarán de posición. Repítelo hasta que las tres queden encendidas y verás cómo todo el corredor a tu derecha se eleva hasta quedar a tu alcance.

Avanza por él y observa la primera puerta de la izquierda. Tras ella está el **punto de acceso a los Inframundo de nivel 2** tanto de Jacques como de Samanosuke (mira la sección dedicada a ellos). Sigue adelante y verás unas **luciérnagas Oni** que se ponen en posición al acercarte. Úsalas para llegar a una zona elevada y desde ahí aterrizar a un **corto pasillo bloqueado por una reja** y protegido por una planta genma **(10)**. Acaba con ella con especiales y coge del **cofre** una **joya HP**. La puerta roja a tu izquierda quedará cerrada hasta que des con la llave que la abre.

Vuelve al corredor principal y sigue hasta **(G5)**. Destroza la **caja de madera** del rincón mientras acabas con varios zombis y Barthah y saldrá de ella una **luciérnaga**. Usándola llegarás a lo alto del torreón y conseguirás de un **cofre** el **chaleco naranja de Ako**. Ve a **(G4)** para cambiar de personaje.


9


10

SAMANOSUKE París 2004, Mont Saint Michel.

Con el corredor que parte desde el portón de la derecha, podrás llegar a la puerta doble que hay a mitad del mismo tras enfrentarte a unos cuantos Zavheit. Allí te espera un Zmoh y el **documento Laboratorio Tiempo 4 (13)**.

Cuando te acerques a la zona del fondo, un **vórtice** de color negro surgirá del suelo y se te dará la opción de "usarlo". **Contesta "Si"** y viajarás de golpe hasta la **Puerta del Triunfo (14)**. Tu objetivo es **llegar a la azotea**, aunque por el camino te encontrarás con todo tipo de enemigos, desde Zolworm a Zmoh **(15)**. Procura protegerte de sus ataques y usa especiales en cuanto te veas en el más mínimo apuro. Una vez arriba, encontrarás un **cofre** custodiado por un par de magos genma y tres Dongorr. Tu prioridad es **acabar con los magos con flechas** para luego encargarte con los Dongorr **(16)**. Usa los especiales para ablandarlos y evita que te pillen contra una pared.

Coge del cofre la **Llave Puerta Roja** y usa el vórtice que se abrirá a tus pies. Regresa a **(G4)** y llévale la llave a Jacques.





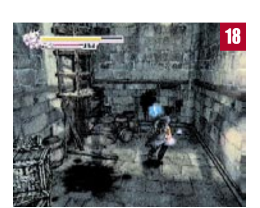
JACQUES Japón 1582, Mont Saint Michel.

Da media vuelta y **ve ahora a la puerta roja** que viste cerrada hace unos minutos en el corredor de piedra. Usa en ella la llave y pasa a **(G8)**. Allí te encontrarás con varios Gorr, pero a estas alturas tus armas deberían acabar con ellos en poco tiempo. Abre el **cofre** del rincón para hacerte con una **medicina** y sal.

En ese instante, aparecerá Heihachi y te dará la **Llave Triangular**. Con ella podrás abrir la puerta que hay en **(G2)**, así que hasta allí debes ir a través de **(G4)** y **(G12) (17)**. Por el camino, además de zombis, Barthah y 3 Ojos, te encontrarás a varios **aldeanos siendo atacados** por los genma. Si los salvas recibirás **ítems curativos** en agradecimiento. Cuando llegues a **(G2)** usa la llave en la puerta y pasa al interior tras acabar con un nuevo Dongorr usando los especiales. Dentro hallarás un **cofre** con una **raíz de planta genma** y un **baúl Tengu** que esconde una **medicina secreta (18)**.

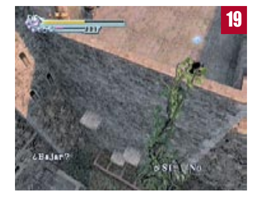
Sal a (G2) entonces y acércate a la pared por la que sube una enorme planta enredadera. Si examinas los cuadrados de tierra que hay a su izquierda, te darás cuenta de que puedes **plantar la raíz** que acabas de conseguir. Hazlo **en el cuadrado de la izquierda del todo** y sube entonces tranquilamente hasta **(G4)** por el camino que ya conoces. Cambia de época.





SAMANOSUKE París 2004, Mont Saint Michel.

Después de tantos años, la pequeña raíz que plantó Jacques se ha convertido en una enorme **planta enredadera** que baja hasta **(G2)**, y por la que Samanosuke puede trepar sin ningún problema **(19)**. Baja y acaba con varios Zmoh. Entra después en **(G9)**, elimina a otro Zmoh y **destroza todas las cajas** que encontrarás en la parte izquierda. El **cofre** que se escondía allí encierra en su interior el **Engranaje de Hierro**. Cógelo, sube con él hasta **(G4)** y cambia de personaje cuando llegues allí mientras **Ako transporta la pieza** en cuestión a través del tiempo.



JACQUES Japón 1582, Mont Saint Michel.

El engranaje debe ser colocado en la pared Este, en el hueco dedicado a ella. Por fin, podrás **abrir la enorme reja tirando de la palanca** que hay a la derecha. Ahora podrás entrar en **(G10)**. Ahí te esperan una **planta Genma** y un par de magos, por lo que te sugerimos que te centres en estos últimos para luego acabar con la planta tranquilamente **(20)**. Abre el **cofre** que hay al fondo para obtener una **medicina secreta** y el **Diario Vega** del suelo y luego cruza la puerta de tu izquierda. Baja las **escaleras** y llegarás a una estrecha sala en la que... quedarás encerrado y casi envenenado.



MICHELLE París 2004, Mont Saint Michel.



Henri sale corriendo del coche y tenemos que seguirle. Coge de la entrada la **Pulsera Alma** que hay en el **cofre** y pasa a **(G1)**. Tu objetivo es llegar a **(G4)** y para eso sólo tienes que **avanzar por el corredor de piedra** hasta la puerta del fondo, eso y acabar con varias enemigos, claro **(21)**.

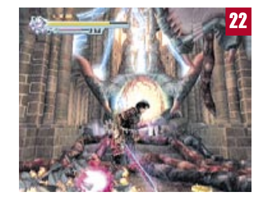
Usa en todo momento el lanzagranadas y acaba con tus enemigos a la máxima distancia posible. Si no te equivocas a la hora de disparar, no encontrarás problemas para avanzar entre los Gilzolm que te atacan. Una vez estés en **(G4), tomarás el control de Samanosuke**.

SAMANOSUKE París 2004, Mont Saint Michel.

Salva la partida, entra en **(G10)** y acaba con el Doldow del fondo. Coge el **documento Laboratorio Tiempo 5 (22)** y sigue el camino que escogió Jacques. Tras el vídeo, tienes que repetir las secuencias que Henri te enseña sin equivocarte. Con cada una abrirás un candado, pero si te equívocas tendrás que empezar de nuevo. La secuencia es:

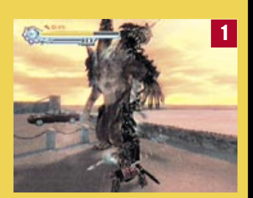
1 - ⬆, ⬇, ▲
2 - ⬆, ⬇, ▲, ✖, ●
3 - ⬆, ⬇, ▲, ✖, ●, ⬇, ⬆
4 - ⬆, ⬇, ▲, ✖, ●, ⬇, ⬆, ■, ⬅, ✖
5 - ⬆, ⬇, ▲, ✖, ●, ⬇, ⬆, ■, ⬅, ✖, ✖, ➡

Salva la partida desde (G1) y sal a **(G11)**, donde toca pelea. **(ver GERTRUDE)**



↘ GERTRUDE

Nos volvemos a encontrar de nuevo con este bicharraco. La táctica a seguir es la misma que usamos antes, sólo que en esta ocasión nos podrás ayudarte de ninguna luciérnaga Oni para esquivar sus ataques (1). Tienes que tener especial cuidado con la cabeza de la derecha, pues logrará dejarte helado si te alcanza con su letal aliento. Por lo demás como siempre, no pares de dar vueltas a su alrededor para buscar su costado y espalda. En cuanto puedas, utiliza los especiales de Hyosai y, sobre todo, la poderosa transformación Oni. Si no dejas de usar tu tremenda hacha y de moverte no sufrirás mucho.



JACQUES Japón 1582, Mont Saint Michel.

Sal de la sala en la que habías quedado encerrado y avanza hasta la siguiente estancia. Allí serás atacado de nuevo por varios Bazu y un **Dongorr**. No te arriesgues con semejante bicho y **utiliza un especial** para eliminarlo sin contemplaciones. Al hacerlo, una **luciérnaga Oni** se colocará en ese momento sobre el abismo que divide la estancia en dos **(23)**. **Utilízala para cruzarlo** y a continuación **destruye la caja de madera** que hay allí para obtener un poco más de **Eco Espíritu**. Sigue avanzando y más adelante terminarás siendo testigo de una escena impresionante.

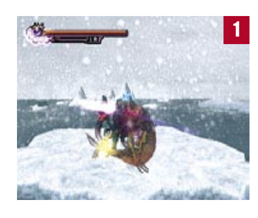


Capítulo 9 ARMA SECRETA

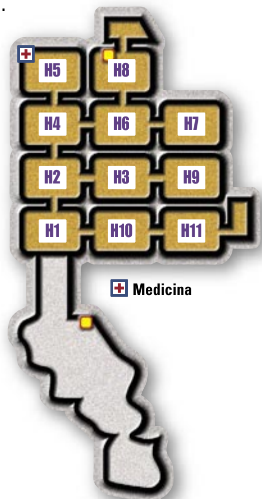
JACQUES Japón 1582, alrededores Templo Oni.

CONSEJOS CLAN ONI

Salva a menudo la partida. Los espejos protectores no abundan precisamente y siempre tendrás un punto cercano de inicio si te matan.


1


2



Salva la partida en el espejo protector de la derecha. Camina hacia la izquierda en compañía de Samanosuke y enseguida encontrarás una **plataforma de hielo** que da directamente al lago. Para tu sorpresa, se empezará a mover sin control. Tu objetivo consiste en acabar con los enemigos que asalten la plataforma lo antes posible para que liberen **luciérnagas Oni (1)**. Gracias a ellas, podrás **cambiar la dirección de la plataforma** y esquivar los trozos de hielo que plagan el lago. También hallarás **cajas** en algunos islotes que, una vez hechos astillas, liberarán más "bichos" Oni. Si chocas contra ellos demasiadas veces, caeréis al agua.

Cuando alcances la orilla, busca el mapa de la zona en un **baúl** y un **cofre Tengu** en el lado derecho (con una **medicina**) y ve a la izquierda para repetir la travesía. Al llegar a la siguiente zona estable, busca en el lado izquierdo un cofre con otra **medicina**. Encontrarás algún que otro **Grizmoh** (Gmoh potenciados al máximo) hundiendo el camino. Acaba con ellos y la cosa volverá a su posición original **(2)**. Tras otra travesía, llegarás al **templo Oni** que estabas buscando.

Salva la partida en el espejo protector y entra en el templo. Estás de nuevo solo y bastante perdido. **Mira el mapa** y te harás una idea. El templo esta compuesto por varias habitaciones situadas en forma de rejilla, y tu objetivo será **buscar la salida usando los tiradores** que cuelgan del techo de algunas de ellas. Encontrarás **puertas de tres colores** (amarillo, azul y rosa) y algunos tiradores de esos mismo colores. Al tirar de ellos **(3)**, se abrirán las puertas de su mismo color, pero **sólo durante unos segundos**. Para conseguir llegar hasta la sala **(H8)**, **sigue estas instrucciones** consultando nuestro mapa:

- En (H1) usa el tirador rosa y corre hasta **(H5)**. Elimina allí a un Ogro de las montañas usando a Raisen **(4)** y a la Bavian que hay en el interior del **cofre** para que te dé una **medicina**.

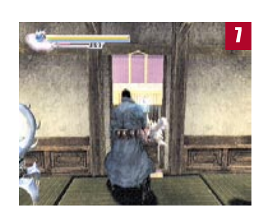


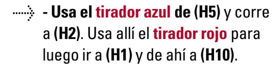

3


4



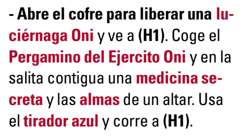






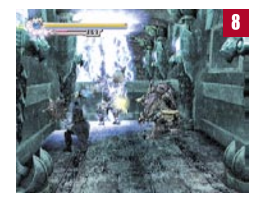
- Usa el tirador azul de (H5) y corre a **(H2)**. Usa allí el **tirador rojo** para luego ir a **(H1)** y de ahí a **(H10)**.

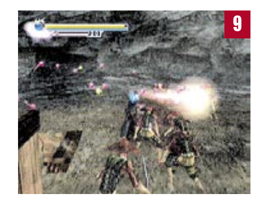
- Abre el cofre para liberar una luciérnaga Oni y ve a **(H1)**. Coge el **Pergamino del Ejercito Oni** y en la salita contigua una **medicina secreta** y las **almas** de un altar. Usa el **tirador azul** y corre a **(H1)**.



- Allí usa el tirador rojo y corre a **(H3)** para cruzar sobre el abismo (usando a la **luciérnaga**) y llegar a **(H9)** **(5)**.

- Acciona el tirador amarillo **(6)** y corre a **(H5)** para hacer lo mismo con el **azul**. Ve a **(H6)** y de ahí a **(H8)** **(7)**.





Salva la partida y pasa por la portezuela Norte. Estás en una enorme sala custodiada por dos Dongorr. O los aniquilas usando un especial o buscas sus espalda para arrearle a conciencia **(8)**. Una **luciérnaga** se colocará en posición y te permitirá llegar hasta la **estatua** que tiene la **esfera Oni**.

El ejercito Oni que acabas de liberar te va a echar una mano de aquí en adelante. Ahora te encuentras en una enorme explanada plagada de enemigos y aliados haciéndose polvo entre ellos. **Aprovecha para conseguir una buena cantidad de almas** al aniquilar a varias decenas de zombis y luego avanza hasta el final de la explanada **(9)**. Coge el **cofre** de la izquierda del portón de madera para hallar el **mapa del Castillo Azuchi.**

A partir de aquí la cosa se limita a caminar, acabar con unos cuantos zombis y usar una **luciérnaga Oni** para subir hasta la siguiente plataforma rocosa. Así durante varios minutos **(10)**. Usa a Enja para eliminarlos y todo te será más fácil. Finalmente **entra en el Templo**.

Capítulo 10 ÚLTIMOS PASOS

JACQUES Japón 1582, Castillo Akechi.

CONSEJOS CLAN ONI

Usa los especiales sin cortarte un pelo. Conseguirás suficientes armas como para tener la barra llena durante la mayor parte de la aventura.









Nada más entrar en la mansión y tras hablar con Heihachi, usa el espejo protector para luego coger el **documento Fortaleza 2** del suelo. Monta en el **elevador** y acciona la **palanca**. Cuando estés en el segundo piso, ve hacia la izquierda y **acaba con varios "Arañas"** (ninjas potenciados en velocidad y resistencia) **(1)**. Usa a Raisen para alcanzarles un mayor número de veces y luego sal a la cornisa de la mansión por el **agujero** de la pared, tras coger el **mapa del Castillo Akechi** de un **baúl**. A la derecha verás un nuevo **cofre-puzzle**: **(ver PUZZLE 14)**

Ve entonces hacia la izquierda y recoge del suelo, antes de usar la **luciérnaga Oni** para subir de nivel, el **Cuaderno del Vasallo (2)**. ¿Ves al tipo que te espera al fondo?. No es más que **un clon de Marcellus**, así que realiza las mismas acciones que en tu anterior encuentro **(3)**. Es decir, **destruye su escudo sin compasión y luego busca su espalda** para realizar algún especial (esta vez no hay ninguna luciérnaga en la que ayudarte).

Camina hacia la izquierda y enseguida verás el agujero de entrada a la mansión, pero primero abre el **cofre Tengu** que hay en el borde de la cornisa para hacerte con la **medicina** de su interior **(4)**. Antes de seguir hacia la derecha, baja algunos peldaños de la escalera que tienes al lado y hallarás un **cofre** con una **medicina Oni**. Ahora sí, ve a la derecha, **salva la partida en el espejo protector** y sube las escaleras del fondo para encontrarte con.... **(ver VEGA DONNA)**

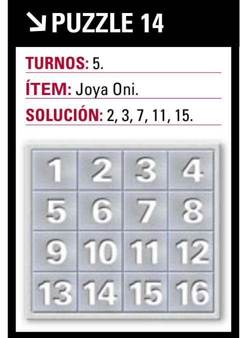
Con la "señorita" criando malvas, sube por las escalerillas que se han desplegado ante ti y descubrirás que algunos no tienen tanta suerte como tú.

PUZZLE 14

TURNOS: 5.

ÍTEM: Joya Oni.

SOLUCIÓN: 2, 3, 7, 11, 15.

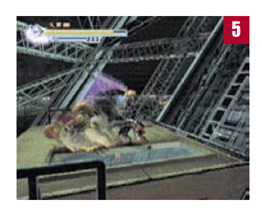


VEGA DONNA

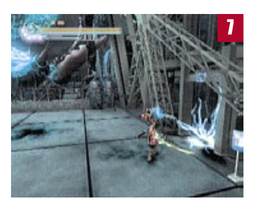
La novia de Nobunaga, además de muy sexy, es una autentica máquina de picar carne. Posee ataques de todos los colores y es rápida hasta decir basta. Tanto que es inútil que te abalances contra ella pegando sablazos a ciegas. Primero equípate con Raisen y obsérvala (1). Atacará con puñetazos y patadas, pero es después de que salte sobre ti (cúbrete siempre) cuando puedes aprovechar para darle. También puedes hacer que rebote contra ella los proyectiles gaseosos que escupe de vez en cuando y que la dejaran tan petrificada como a ti si te alcanzan. Cuando la veas subirse a una pared o a las vigas, no dejes de moverte (2), pues caerá sobre ti como una bala. Si puedes, usa especiales y sobre todo la transformación Oni para acabar con ella definitivamente.



SAMANOSUKE París 2004, Torre Eiffel.







Hemos encontrado el **Interruptor del Tiempo**. Estás en la entrada de la torre y a tu lado hay un **espejo protector donde guardar la partida**. Frente a él verás un **cofre** con un **botiquín** dentro y a su izquierda un **cofre-puzzle** **(ver PUZZLE 15)**

Monta en el elevador junto a este cofre (abre la puerta pulsando el **interruptor**) y luego ponlo en marcha con el **pulsador** de la puerta. Mientras subes te atacarán varios Zavheit, pero si evitas que te acorralen y te cubres será pan comido. Pulsa el **botón rojo** de la pared del fondo y sal al exterior por la escalerilla que se desplegará. Fuera te espera un Zmoh, pero con un par de golpes caerá **(5)**. Sube por las escaleras de la estructura de la torre y llegarás a unas **escaleras de incendios**.

Antes de seguir subiendo, baja un piso y verás un **cofre Tengu** con una **medicina Tengu** dentro. Durante la subida te verás amenazado por varios Bazus y, sobre todo la apariciones de **vórtices de teletransporte** en cada uno de los descansillos. Si caes en uno de ellos, volverás a algún lugar por el que ya hayas pasado, así que evítalos a toda costa. En el descansillo final te espera un Doldow y más Bazus. **Usa las flechas** a distancia para acabar con ellos y sigue subiendo hasta llegar a una zona abierta y muy amplia. Allí te encontrarás con una **replica del robot fabricado por Gildenstern** y que conociste en el Arco del Triunfo **(6)**. La técnica a seguir es la misma: cúbrete y no dejes de correr en cuanto se ponga a girar o lance los misiles. **Búscale la espalda y golpéale sin piedad**. Si dispones de energía suficiente para hacer especiales, hazlos con Hyrosai. Además, tendrás que **esquivar los mini-bucles de energía** que se crearán aleatoriamente en el suelo y que resultan bastante molestos.

Busca en el lado derecho un cofre para obtener el **mapa de la Torre Eiffel** y verás a su lado una **puerta bloqueada por unos rayos (7)**. En el lado izquierdo hay un **mecanismo de color azulado** que debes destruir si quieres que esa puerta quede desbloqueada y puedas seguir subiendo **(8)**. A continuación te espera un tramo de escaleras como el anterior, en el que debes evitar a toda costa los vórtices de tiempo para evitar retrasos. Llegará un momento en el que tu ascenso se vea interrumpido por el **desplome de la escalera,** pero podrás continuar por la valla que sube a lo largo de la torre. En ella serás atacado por Zmog, Zavheit y Barthats, aunque te librarás de ellos fácilmente si usas con tino las flechas (en la bifurcación toma el camino de la izquierda para dar con una **medicina secreta**, y luego sigue por la derecha) **(9)**.

PUZZLE 14

TURNOS: 6.
ÍTEM: Joya Oni.
SOLUCIÓN: 3, 4, 8, 7, 11, 10.

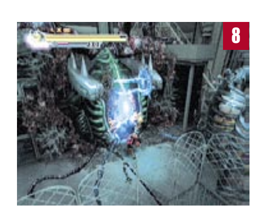


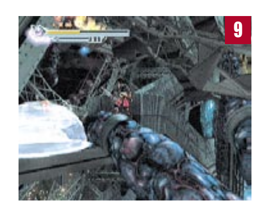
RANMARU

El enfrentamiento final con este miserable ha empezado. Las habilidades de Ranmaru siguen siendo la extrema velocidad con la que se mueve y la potencia de algunos de sus golpes. Afortunadamente, casi ha abandonado la mala costumbre de lanzar bolas de energía, aunque la ha sustituido por ataques con espada imparables (1). Por ello, resulta de vital importancia que te equipes con unas espadas como Tenso, que te permitan atacar con fluidez. No dejes que absorba las almas que le arrebates, pues recuperará parte de su resistencia. Para conseguir que pierda su salud poco a poco, espérale casi quieto y realiza combos cuando lo tengas cerca (2). Si, además, dispones de la capacidad para transformarte en Oni, mejor que mejor.






8


9


10

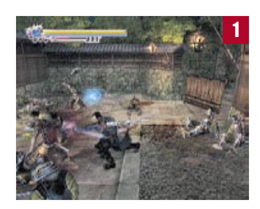
Tras varias escaleras más, por fin llegarás a la **azotea**. Ve hacia la derecha y hallarás un **cofre** en el que se esconde una Bavian y que al desaparecer te dará una **medicina (10)**. En un **cofre** en el extremo contrario hallarás otro de estos **ítems**. Sube las escalerillas y busca a la derecha otro **cofre Tengu** para obtener unas **flechas alma**. Acércate al **elevador** y antes de montar en él, recoge del suelo el **Documento Laboratorio Tiempo 6** y acaba con un Doldekko (Doldow tamaño XXL). Gracias a él llegarás a una nueva estancia donde podrás **salvar la partida y absorber algunas almas** más para tus armas del altar de la izquierda. Finalmente, sube la escaleras.
(ver RANMARU)

Capítulo 11 DE VUELTA A LOS ORÍGENES

JACQUES Japón 1582, Templo Honnoji.

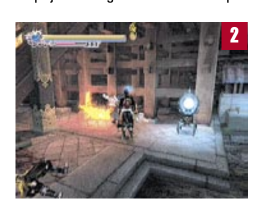
CONSEJOS CLAN ONI

El Estado "Oni" es sólo recomendable contra enemigos finales. Cuesta demasiado conseguir las 5 almas malvas como para malgastarlo.


1

En esta ocasión repetimos la escena inicial del juego, pero ahora con Jacques. A estas alturas unos poco zombis y 3 Ojos **no deben ponerte en apuros,** sobre todo si usas a Enja **(1)**. Sube a la entrada al templo y observa el final de Ranmaru. **Salva la partida** y fíjate en la zona que hay sobre el espejo. Distinguirás al anciano que te transporta al **Inframundo**, así que ya sabes desde donde llegarás al **nivel 3** de esta infernal zona (mira la sección dedicada a ella) **(2)**. Luego coge del suelo la **Nota de Ranmaru** y abre el **cofre** que hay a la izquierda de las escaleras. De él saldrá un **luciérnaga Oni** que te llevará hasta el tejado, donde hallarás una **medicina Oni (3)**. Baja y entra en el edificio.
(ver NOBUNAGA I)

Tras la increíble escena en la que Jacques se reúne con su familia, aparecerá Samanosuke.


2


3

NOBUNAGA (I)

La batalla final ha comenzado. Y no puede hacerlo peor. Nobunaga es prácticamente invulnerable a nuestros ataques, ya que tiende a cubrirse toda el rato. Sólo el uso de especiales le pillarán completamente desprevenido (1). También puedes intentar esperar a que empiece un ataque para luego lanzar un crítico, aunque resulta bastante difícil. Es fundamental que te cubras de sus letales ataques, que se limitan a distintos espadazos, pero muy peligrosos (2). Usa también la luciérnaga Oni del techo para esquivar sus golpes e intentar asestarle alguno de los tuyos. Vigila continuamente tu barra de salud.


1


2

SAMANOSUKE Japón 1582, Templo Honnoji.

Salva la partida en el espejo protector y utiliza a continuación el **punto de acceso al Inframundo** que hay situado encima si quieres para entrar en él. Tanto si has entrado como si no, una vez que hayas dejado el Inframundo atrás entra en el templo para **enfrentarte dos veces consecutivas** con tu viejo amigo. **(ver NOBUNAGA I y NOBUNAGA II)**

NOBUNAGA (II)





Samanosuke ha conseguido transformase en el guerrero Oni definitivo y encima armado con la espada del clan (1). Nobunaga simplemente no puede acabar contigo y tú sólo tendrás que asestarle unos pocos golpes para que ceda ante la increíble potencia de tu arma (2). Pero claro, la cosa tenía que cambiar.

NOBUNAGA (III)

El rey de los Genma ha adoptado su verdadera forma y la cosa cambia bastante, hasta el escenario. Con su descomunal tamaño, se pondrá a flotar frente a ti protegido por 4 pequeños caparazones que bloquearan todos tus ataques (1). Por suerte, cada golpe hará que suelte almas que deberás absorber a toda costa. Dichas almas potenciaran tu poder de ataque hasta limites insospechados, con los que podrás romper su barrera de defensa. No olvides cubrirte cada vez que haga amago de blandir su espada o cada vez que los caparazones te disparen bolas de energía. Cuando acabes con su protección bajará al suelo y se liará a espadazos y ataques mágicos a distancia de todos los colores. A pesar de todo no debes cejar en tu ataque, ya que la mayoría de sus golpes son imparables. Absorbe todas las almas que puedas y persíguele allá donde vaya sin dejar de golpearle. Si eres rápido no tardará en caer de rodillas. En este momento, y mientras su espada está clavada en el suelo, absorbe las almas rojas y negras que salen de ella para tomar su control. Con la espada definitiva en tu mano (Genma Samonji), embiste sin compasión cubriéndote, ahora sí, de sus ataques mágicos (2). Sus golpes con los puños son imparables, por lo que harías bien en ponerte fuera de su alcance. Si insistes sin descanso, tienes unos cuantos ítems curativos y absorbes todas las almas que suelte, no te costará tanto derrotarle.





EXTRAS Y SECRETOS

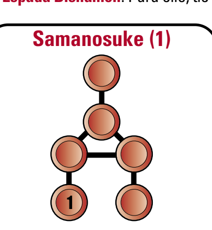
01 INFRAMUNDO

En este lugar te enfrentarás con demonios mientras saltas de isleta a isleta usando portales mágicos. La gracia está en **conseguir los objetos especiales** en ellos. Podrás conseguir **ítems normales y armas mágicas**. Para Samanosuke encontraras las **3 armas del *Onimusha* original** en forma de orbes de fuego, trueno y viento. Además, en el **Inframundo 3** de cada personaje podrás conseguir sus **armas definitivas**: el **Látigo Total** y la **Espada Bishamon**. Para ello, tienes que coger todos los orbes verdes (con Jacques) y los rojos (con Samanosuke) y usarlos en los cofres preparados para ello.

Jacques (1)

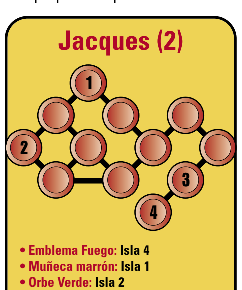
- **Emblema Trueno: Isla 1**

Samanosuke (1)



- **Emblema Viento: Isla 1**

Jacques (2)

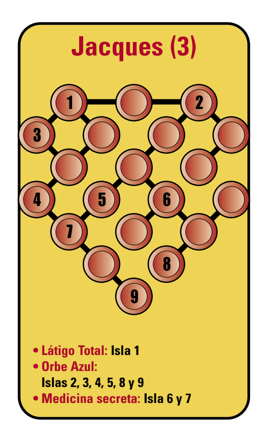


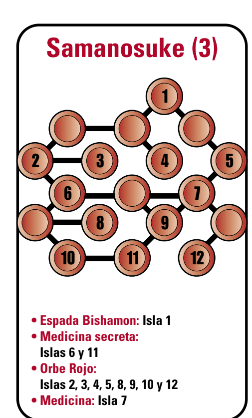
- **Emblema Fuego: Isla 4**
- **Muñeca marrón: Isla 1**
- **Orbe Verde: Isla 2**
- **Medicina: Isla 3**

Samanosuke (2)

1 2 3 4 5

- **Chaleco Púrpura:** Isla 5
- **Estatua de madera:** Isla 1
- **Orbe Púrpura:** Isla 3
- **Medicinas:** Islas 2 y 4





02 CHALECOS AKO

Ako puede ser equipada con distintos chalecos para que nos ayude de diferente forma durante la aventura (la descripción de cada uno la conseguirás en el inventario).

Sin embargo, hay un último chaleco que sólo puede ser obtenido si consigues superar todos los niveles del entrenamiento al que puedes optar desde los espejos protectores. Cuando lo consigas (no es nada fácil, ya te lo avisamos para que estés preparado), se te recompensará con el **Chaleco Negro**. Practica mucho y lo conseguirás.



03 SECRETOS

- **Final Extendido:** termina la aventura con todos los chalecos de Ako.

- **Armas de *Onimusha 1*:** consigue los tres orbes de fuego, viento y trueno del Inframundo y las encontrarás en el callejón donde Samanosuke aterriza en París.

- **Trajes:**
Panda (Samanosuke): completa el modo Entrenamiento secreto o carga una partida de *Onimusha BW*.
Vaquero (Samanosuke): completa el juego en modo Normal.
Japonés (Jacques): completa el juego con Samanosuke de vaquero.
Toalla (Michelle): completa el juego obteniendo un rango Onimusha al final. Para ello supera el juego en 6 horas, consigue más de 170.000 almas y elimina más de 2300 enemigos. Tendrás que hacer muchos críticos y superar el Inframundo.

- **Niveles de dificultad:** obtén "Game Over" muchas veces para conseguir el nivel "Fácil" y supera el juego en normal para conseguir el nivel "Difícil". Si te lo pasas en este último nivel conseguirás el nivel "Critico" y hazlo en este para obtener el nivel máximo: "Pesadilla".

- **Modo Equipamiento máximo:** supera el modo Target Oni.

04 MODOS DE JUEGO EXTRA

- **Aventuras de Heihachi.** supera el juego en cualquier nivel de dificultad. Manejarás a Heihachi durante unas cortas misiones y encontrarás todo tipo de **ítems**.

- **Oni target:** una nueva versión de "tiro al pato" superando el juego con cualquier dificultad.

- **Espacio Puzzles Genma:** pásate el juego superando todos los cofres-puzzles.

- **Entrenamiento Secreto:** más entrenamientos. Solo tendrás que haber superado los presentes en la aventura para optar a este modo de juego.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 67

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA





Guía de Compras PlayStation 2







300 Juegos y periféricos comentados y puntuados

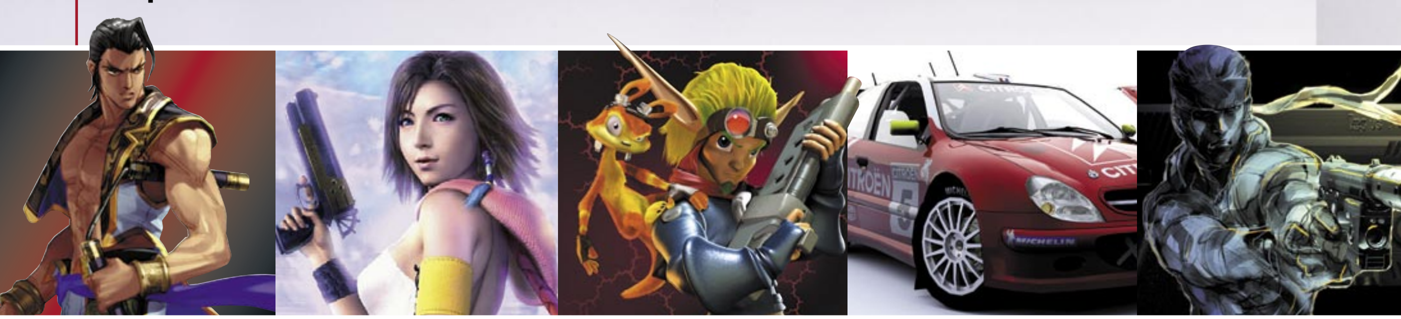


PACKS ECONÓMICOS • PRECIOS ESPECIALES

LAS MEJORES OFERTAS

Listas de éxitos 04
Aventuras 06
Aventuras de terror 08
Juegos de Rol 09
Velocidad 10
Deportes de riesgo 13
Deportivos 14
Acción en 3ª persona 16
Lucha 19
Varios 21
Estrategia 22
Puzzles 23
Acción en 1ª persona 24
Simuladores de vuelo 25
Plataformas 26
Musicales 27
Packs especiales 28
Periféricos 30
Cupón descuento 34





007 Todo o Nada 6
007: Nightfire 24
18 Wheeler 10
Age of Empires II: Age of Kings 22
Alias 6
Aliens Vs. Predator Extinction 22
Alone in the Dark: The New Nightmare 8
Alter Echo 16
Amplitude 27
Arc: El Crepúsculo de las Almas 9
Athens 2004 14
ATV Off Road Fury 2 13
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 16
Batman Vengeance 16
Battle Engine Aquila 25
Battlestar Galactica 25
Beyond Good & Evil 6
Big Mutha Truckers 10
Black & Bruised 19
Blade 16
BloodRayne 16
Bloody Roar 4 19
BMX XXX 13
Bombastic 23
Bomberman Kart 10
Breath of Fire: Dragon Quarter 9
Broken Sword: El Sueño del Dragon 6
Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds 16
Burnout 2 10
Castlevania Lament of Innocence 16
Catwoman 16
Circus Maximus 21
Clock Tower 3 8
Club Football 14
Colin McRae Rally 3 10
Colin McRae Rally 4 10
Combat Elite: WWII Paratroopers 16
Commandos 2: Men of Courage 22
Conan 16
Conflict Desert Storm 17
Conflict Desert Storm II 17
Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex 26
Crash Nitro Kart 10
Cuestión de Honor 17
CY Girls 17
Chaos Legion 17
Dakar 2 10
Dancing Stage Fever 27
Dark Angel 17
Dark Chronicle 9
Dead or Alive 2 19
Deadly Skies III 25
Def Jam Vendetta 19
Defender 25
Destruction Derby Arenas 10
Detonator 23
Devil May Cry 17
Devil May Cry 2 17
Die Hard Vendetta 24
Downhill Domination 13
Dragon Ball Z Budokai 20
Dragon Ball Z Budokai 2 20
Drakengard 17
Driv3r 6
Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends 17
Eggo Mania 23
Endgame 21
Enter the Matrix 17
ESDLA: El Retorno del Rey 17
ESDLA: La Comunidad del Anillo 6
ESDLA: Las Dos Torres 17
ESPN NBA 2K4 14
Esto es Fútbol 2003 14
Esto es Fútbol 2004 14
Evergrace 9
Evil Dead: A FistFul Of Boomstick 8
EyeToy Play + Cámara 21
EyeToy: Ritmo Loco + Cámara 27
F-1 2002 10
F1 Career Challenge 11
Fallout Brotherhood of Steel 17
FIFA Football 2004 14
Fight Night 2004 14
Final Fantasy X 9
Final Fantasy X-2 9
Forbidden Siren: Viviendo la pesadilla 8
Formula One 2003 11
Formula One 2004 11
Freedom Fighters 17
Futurama 17
G1 Jockey 14
Ghost Recon: Jungle Storm 24
Ghosthunter 8
Gladiator: Sword of Vengeance 18
Gladius 22
Glass Rose 6
Gran Turismo 3 11
Gran Turismo 4 Prologue 11
Gran Turismo Concept 2002 11
GTA III 6
GTA Vice City 6
GTC Africa 11
Gungriffon Blaze 25
.Hack // Infection Vol. 1 9
.Hack // Mutation Vol. 2 9
Harry Potter y el Prisionero de Azkaban 7
Harry Potter y la Piedra Filosofal 6
Hitman 2: Silent Assassin 7
Hitman: Contracts 7
Hyper Street Fighter II 20
Indiana Jones y la Tumba del Emperador 7
I-Ninja 26
Iron Aces 2: Birds of Prey 25
Jak & Daxter 26
Jak II: El Renegado 26
Jurassic Park: Operation Genesis 22
Kengo: Master of Bushido 20
Kill.switch 18
Kingdom Hearts 9
Kuri Kuri Mix 22
Kya: Dark Lineage 26
Legacy of Kain: Defiance 7
Legion: Legend of Excalibur 18
Los Sims 22
Los Sims Toman la Calle 22
Mace Griffin: Bounty Hunter 24
Mad Maestro 27
Madden NFL 2004 14
Manager de Liga 2004 23
Manhunt 18
Mashed 11
Max Payne 2 18
Maximo Vs Army of Zin 18
Medal of Honor: Frontline 24
Medal of Honor: Rising Sun 24
Men in Black II: Alien Escape 18
Metal Gear Solid 2 7
Midnight Club II 11



Si estás pensando en comprarte un juego y no tienes muy claro cuál es el que más te conviene, seguro que te viene bien echarle un vistazo a esta Guía de Compras, donde hemos procurado presentarte los títulos más atractivos y representativos de los principales géneros. Encontrarás de todo, desde las últimas novedades a juegos que llevan ya bastante tiempo en el mercado, pero que siguen siendo interesantes. Por supuesto, te indicamos los títulos que tienen un precio especial y tampoco nos olvidamos de hacer un repaso por los más interesantes periféricos. Que lo disfrutes.

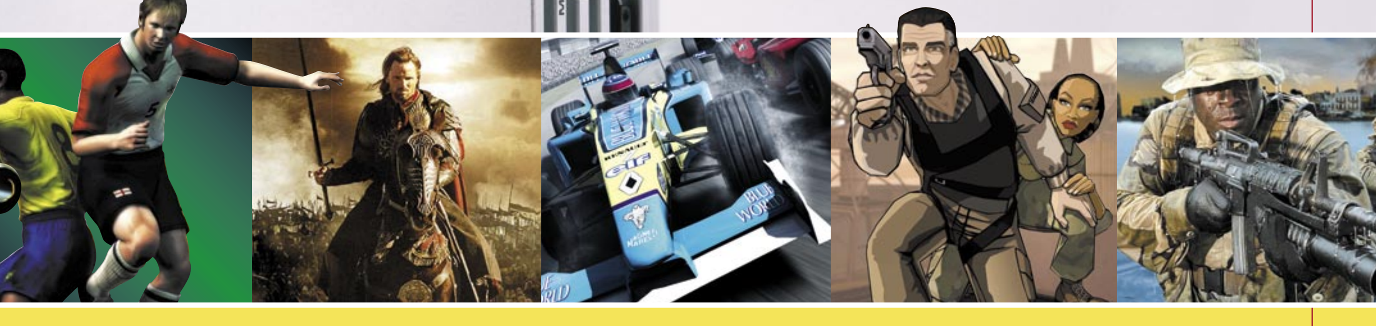

Inferior a 40 euros



Producto recomendado por Play2Manía



Recomendado por su relación Calidad-Precio



Midway Arcade Treasures . . . 21
Mission: Impossible Operation Surma . . . 7
Monopoly Party . . . 22
Mortal Kombat Deadly Alliance . . . 20
Moto GP . . . 11
Moto GP 3 . . . 11
MTV Music Generator 3 . . . 27
MTX Mototrax . . . 13
MX Superfly . . . 13
My Street . . . 21
NBA Jam . . . 14
NBA Live 2004 . . . 15
NBA Street Vol. 2 . . . 15
Need For Speed Underground . . . 11
NFL Street . . . 15
NHL 2004 . . . 15
Ninja Assault . . . 21
Obscure . . . 8
Onimusha 2 . . . 7
Onimusha 3 . . . 7
Onimusha Blade Warriors . . . 20
Pinball . . . 21
Pitfall: The Lost Expedition . . . 26
Pool Paradise . . . 15
Pride FC . . . 20
Primal . . . 7
Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo . . . 7
Pro Evolution Soccer 3 . . . 15
Pro Race Driver . . . 11
Project Zero II . . . 8
Puyo Pop Fever . . . 23
R: Racing . . . 12
Rainbow Six 3 . . . 24
Rally Fussion: Race of Championship . . . 12
Ratchet & Clank . . . 26
Ratchet & Clank 2 . . . 26
Rayman 3 . . . 26
Red Card . . . 15
Red Dead Revolver . . . 18
Red Faction II . . . 24
Resident Evil Code Veronica X . . . 8
Return to Castle Wolfenstein . . . 24
Riding Spirits . . . 12
Ring of Red . . . 23
Risk Global Domination . . . 23
Rogue Ops . . . 18
Rolling . . . 13
RPM Tuning . . . 12
RTX Red Rock . . . 18
R-Type Final . . . 21
S.W.A.T.: Global Strike Team . . . 24
Samurai Warriors . . . 18
Secret Weapons over Normandy . . . 25
Sega Soccer Slam . . . 15
Seven Samurai 20XX . . . 18
Shadow Hearts . . . 9
Shox . . . 12
Shrek 2 . . . 26
Silent Hill 2: Director's Cut . . . 8
Silent Hill 3 . . . 8
Silent Scope 3 . . . 21
Singstar . . . 27
Slam Tennis . . . 15
Sled Storm . . . 13
Smash Court Tennis 2 . . . 15
Smuggler's Run 2 . . . 12
SOCOM II: U.S. Navy Seals . . . 18
SOCOM US Navy Seals . . . 18
Sonic Heroes . . . 27
Soul Calibur II . . . 20
Space Invaders Anniversary . . . 21
Spawn: Armageddon . . . 19
Speed Kings . . . 12
Sphinx y la Momia Maldita . . . 27
Spider-Man . . . 19
Spider-Man 2 . . . 19
Splashdown 2: Rides Gone Wild . . . 13
Splinter Cell . . . 7
Splinter Cell: Pandora Tomorrow . . . 7
Spy Hunter 2 . . . 12
Spyro: Enter the Dragonfly . . . 27
SSX 3 . . . 13
Stuntman . . . 12
Summer Heat Beach Volley . . . 15
Summoner 2 . . . 9
Super Bust a Move . . . 23
Syphon Filter: Omega Strain . . . 19
Taz Wanted . . . 27
Tekken 4 . . . 20
Tenchu: La Ira del Cielo . . . 7
Test Drive Overdrive . . . 12
Tetris Worlds . . . 23
The Getaway . . . 7
The Hulk . . . 19
The Italian Job . . . 12
The Simpsons Road Rage . . . 12
The Suffering . . . 8
The Sum of All Fears (Pánico Nuclear) . . . 24
The X Files: Resist or Serve . . . 8
Thunderhawk: Operation Phoenix . . . 25
Tiger Woods PGA Tour Golf 2004 . . . 15
Time Crisis 3 . . . 21
TimeSplitters 2 . . . 24
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad . . . 7
Tony Hawk's Underground . . . 13
Tony Hawk's Pro Skater 4 . . . 13
Top Gear Daredevil . . . 12
Total Club Manager 2004 . . . 23
Transformers . . . 19
True Crime Streets of L.A. . . . 7
UEFA Euro 2004 . . . 15
Unlimited Saga . . . 9
Urban Freestyle Soccer . . . 15
Van Helsing . . . 19
Vexx . . . 27
Virtua Fighter 4 Evolution . . . 20
V-Rally 3 . . . 12
Wakeboarding Unleashed . . . 13
Wallace & Gromit In Project Zoo . . . 27
War of the Monsters . . . 20
Warhammer 40.000 Firewarrior . . . 25
Way of the Samurai 2 . . . 19
Whiplash . . . 27
World Championship Snooker 2003 . . . 15
World Racing: Mercedes Benz . . . 12
World War Zero: Iron Storm . . . 25
Worms 3D . . . 23
Wrath Unleashed . . . 20
WRC 3 . . . 12
WRC II Extreme . . . 12
Wreckless . . . 12
WWE Smackdown! 4 Shout Your Mouth . . . 20
Xgra . . . 12
XII Stag . . . 21
XIII . . . 25
X-Men 2: La Venganza de Lobezno . . . 19
ZOE: The Second Runner . . . 19

Selección Play2Manía

Si quieres saber cuáles son los juegos preferidos por la mayoría de los jugones, nada mejor que unas buenas listas donde figuren los títulos que más han vendido en el último mes. Es una buena referencia, ¿verdad? Pero además, también te presentamos unas listas menos objetivas: los juegos preferidos por los miembros de la redacción de Play2Manía. Y por supuesto, no faltan vuestros favoritos.

Los más vendidos (Junio)

	GFK* (Mayo)	Centro Mail	BlockBuster
1	**Pro Evolution Soccer 3** ■ Deportivo ■ 29,95€	**Driv3r** ■ Aventura ■ 59,95€	**Pro Evolution Soccer 3** ■ Deportivo ■ 29,95€
2	**Formula One 2003** ■ Velocidad ■ 59,95€	**Pro Evolution Soccer 3** ■ Deportivo ■ 29,95€	**GTA Vice City** ■ Aventura de acción ■ 34,95€
3	**NFS: Underground** ■ Velocidad ■ 63,95€	**Harry Potter y el Prisionero de...** ■ Aventura ■ 62,95€	**NFS: Underground** ■ Velocidad ■ 63,95€
4	**GTA Vice City (Platinum)** ■ Aventura de acción ■ 34,95€	**Singstar** ■ Musical ■ 59,95€	**Tekken 4** ■ Lucha ■ 29,95€
5	**FIFA Football 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€	**GTA Vice City** ■ Aventura ■ 34,95€	**EURO 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€
6	**Euro 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€	**Gran Turismo 4 Prologue** ■ Velocidad ■ 39,95€	**Underworld** ■ Acción ■ 14,95€
7	**Gran Turismo 3 (Platinum)** ■ velocidad ■ 29,95€	**Smash Court Tennis 2** ■ Deportivo ■ 59,95€	**Los Sims** ■ Simulador social ■ 29,95€
8	**Los Sims (Platinum)** ■ Simulador social ■ 29,95€	**Splinter Cell Pandora Tomorrow** ■ Aventura de acción ■ 62,95€	**Gran Turismo 4 Prologue** ■ Velocidad ■ 39,95€
9	**ESDLA: El Retorno Rey** ■ Acción ■ 64,95€	**NFS: Underground** ■ Velocidad ■ 63,95€	**Smash Court Tennis 2** ■ Deportivo ■ 59,95€
10	**Ratchet& Clank (Platinum)** ■ Plataformas ■ 29,95€	**EURO 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€	**Manhunt** ■ Acción ■ 29,95€

* Los datos GFK hacen referencia a las ventas registradas en el mes de mayo de 2004 en los puntos de venta más representativos de los principales canales de distribución: Tiendas de Informática, Hipermercados, Grandes Almacenes, Especialistas en Videojuegos, Cadenas de Electrónica de Consumo, E-Tailers.

Los más Alquilados

Blockbuster (Junio)

1	**EURO 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€
2	**Need for Speed Underground** ■ Velocidad ■ 62,95€
3	**Smash Court Tennis 2** ■ Deportivo ■ 59,95€
4	**Pro Evolution Soccer 3** ■ Deportivo ■ 29,95€
5	**Hitman: Contracts** ■ Acción ■ 59,95€
6	**The Simpsons: Hit & Run** ■ Acción ■ 29,95€
7	**The Suffering** ■ Aventura de terror ■ 59,95€
8	**Rise to Honor** ■ Acción ■ 59,95€
9	**Van Helsing** ■ Acción ■ 59,95€
10	**Formula One 2003** ■ Velocidad ■ 29,95€

Los favoritos de los lectores

Aquí tenéis una selección de los juegos favoritos de los lectores de Play2Manía. Es decir, de vuestros juegos favoritos. Se ha confeccionado en base a los correos recibidos en playmania@hobbypress. es, teniendo en cuenta vuestros votos de los últimos meses para la sección de Guía de Compras de la revista.



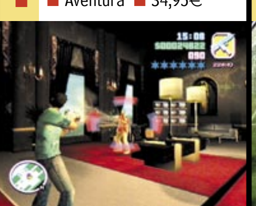
1. **Metal Gear Solid 2** ■ Aventura ■ 29,95€
2. **GTA Vice City** ■ Aventura ■ 34,95€
3. **Final Fantasy X** ■ Jueg de rol ■ 29,95€
4. **Gran Turismo 3** ■ Velocidad ■ 29,95€
5. **EyeToy Play** ■ Minijuegos ■ 59,95€
6. **FIFA 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€
7. **Jak II** ■ Plataformas ■ 59,95€
8. **Pro Ev. Soccer 3** ■ Deportivo ■ 29,95€
9. **Splinter Cell** ■ Aventura ■ 29,95€
10. **True Crime** ■ Aventura ■ 29,95€

Ella sabe cómo cargar este programa en el ordenador matriz.

Los favoritos de Play2Manía...

Aquí tenéis una selección de los juegos favoritos de Play2Manía que, como podréis comprobar, se ha confeccionado en base a las preferencias que tenemos cada uno de nosotros. Y es que cada miembro de la redacción tiene sus gustos, y no siempre coinciden...

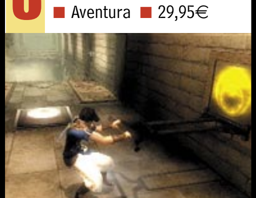
1 GTA Vice City ■ Aventura ■ 34,95€



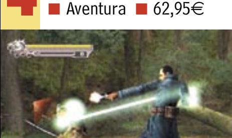
2 Pro Evo. Soccer 3 ■ Deportivo ■ 29,95€



3 Prince of Persia ■ Aventura ■ 29,95€



4 Onimusha 3 ■ Aventura ■ 62,95€



5 Silent Hill 3 ■ Aventura ■ 29,95€



6 Hitman: Contracts ■ Acción ■ 59,95€



7 Los Sims Toman La Calle ■ Simulador ■ 62,95€



8 NFS Underground ■ Velocidad ■ 62,95€



9 Metal Gear Solid 2 ■ Aventura ■ 29,95€



10 EyeToy Play ■ Minijuegos ■ 59,95€



Sonia Herranz

1 Prince of Persia
2 Jak II El Renegado
3 EyeToy Play
4 Beyond Good & Evil
5 007: Todo o Nada
6 Onimusha 3
7 Los Sims Toman La Calle
8 SingStar
9 Colin McRae 04
10 Time Crisis 3

Alberto Lloret

1 GTA Vice City
2 Red Dead Revolver
3 SOCOM 2
4 Tony Hawk's Underground
5 Hitman: Contracts
6 True Crime
7 Need For Speed Underground
8 Final Fantasy X-2
9 Prince Of Persia
10 Mashed

Daniel Acal

1 Pro Evolution Soccer 3
2 Metal Gear Solid 2
3 GTA Vice City
4 Soul Calibur II
5 Silent Hill 3
6 Forbidden Siren
7 Onimusha 3
8 Need For Speed Underground
9 Project Zero II
10 ESDLA: El Retorno del Rey

David Fraile

1 Pro Evolution Soccer 3
2 GTA Vice City
3 The Suffering
4 Onimusha 3
5 Silent Hill 3
6 Los Sims Toman la calle
7 Hitman Contracts
8 Prince of Persia
9 ESDLA:El Retorno del Rey
10 The X-Files: Resist or Serve

Los mejores Platinum

Una selección de los mejores juegos de precio especial para PS2. Como comprobaréis, algunos son auténticas joyas.

1. **GTA Vice City** ■ Aventura de acción ■ 34,95€
2. **Metal Gear Solid 2** ■ Aventura de Acción ■ 29,95€
3. **Final Fantasy X** ■ Juego de rol ■ 29,95€
4. **Pro Evolution Soccer 3** ■ Deportivo ■ 29,95€
5. **Medal of Honor: Frontline** ■ Shoot'em up ■ 29,95€
6. **SOCOM U.S. Navy Seals** ■ Acción ■ 29,95€
7. **Burnout 2** ■ Velocidad ■ 29,95€
8. **Los Sims** ■ Simulador ■ 29,95€
9. **Ratchet & Clank** ■ Plataformas ■ 29,95€
10. **Kingdom Hearts** ■ Juego de rol ■ 29,95€

Los mejores Juegos Online

Una nueva lista con los juegos que a nuestro juicio son los más divertidos a la hora de compartir la diversión en Internet.

1. **SOCOM II** ■ Acción ■ 59,96€
2. **Splinter Cell Pandora Tomorrow** ■ Aventura de acción ■ 59,95€
3. **Need For Speed Underground** ■ Velocidad ■ 62,95€
4. **FIFA 2004** ■ Deportivo ■ 62,95€
5. **Midnight Club II** ■ Velocidad ■ 29,99€
6. **Syphon Filter Omega Strain** ■ Acción ■ 59,95€
7. **Medal of Honor: Rising Sun** ■ Shoot'em up ■ 62,95€
8. **Champions of Norrath** ■ Acción/rol ■ 59,95€
9. **SOCOM U.S. Navy Seals** ■ Acción ■ 29,95€
10. **Destruction Derby Arenas** ■ Acción/Velocidad ■ 29,95€

Los mejores Juegos PSone

Y si todavía no habéis saltado a PS2, o hay clásicos de PlayStation que queréis coleccionar, estos son los mejores.

1. **GTA Edición Coleccionistas** ■ Aventura de acción ■ 19,95€
2. **Metal Gear Solid** ■ Aventura de acción ■ 14,95€
3. **Gran Turismo 2** ■ Velocidad ■ 19,95€
4. **Pack Driver** ■ Velocidad/ acción ■ 24,95€
5. **Silent Hill** ■ Aventura de terror ■ 14,95€
6. **Syphon Filter 3** ■ Aventura de acción ■ 14,95€
7. **Final Fantasy Anthology** ■ Juegop de rol ■ 24,95€
8. **Medievil 2** ■ Aventura de acción ■ 24,95€
9. **Pro Evolution Soccer 2** ■ Deportivo ■ 29,95€
10. **Time Crisis Proyecto Titán** ■ Arcade de pistola ■ 22,95€

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles... Son juegos que ponen a prueba tanto nuestra habilidad como nuestra inteligencia.

Los Recomendados



1. GTA Vice City

Uno de los juegos más largos y variados del catálogo de PS2. Te puede llevar meses descubrir todos sus secretos y da una enorme libertad a la hora de jugar.



2. Metal Gear Solid 2

Un clásico de los clásicos, culpable de que los juegos de infiltración estén tan de moda. Uno de esos juegos que hay que tener y más con su precio Platinum.



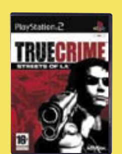
3. 007 Todo o Nada

El agente secreto James Bond protagoniza una nueva y trepidante aventura en la que no falta de nada, y que es capaz de enganchar a todo tipo de jugadores.



4. Prince of Persia Las Arenas del Tiempo

Plataformas, acción y puzzles se combinan con una de las puestas en escena más espectaculares y preciosistas de PS2



5. True Crime

Conducción, lucha, tiroteos... un "simulador de mafioso" en toda regla que combina los elementos de los mejores juegos del género. Atentos a su precio Platinum.

3. 007 Todo o Nada

EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente, con una puesta en escena a la altura de las películas.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada, larga y no demasiado difícil, capaz de atrapar a cualquiera. Y además con el carisma de Bond.**



Alias

Acclaim | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años

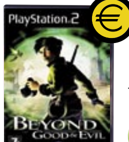


Una perfecta mezcla entre la acción y el sigilo en una aventura equilibrada, variada y divertida que además tiene el carisma de su atractiva protagonista.

8 **VALORACIÓN: Disfrutarán con él tanto los seguidores de la acción como los de la infiltración.**

Beyond Good & Evil

Ubi Soft | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +7 años



Una aventura de acción con una interesante mezcla de géneros: puzzles, peleas minijuegos... Explosiva jugabilidad y original desarrollo.

9 **VALORACIÓN: Una divertidísima aventura que te atrapará con su ritmo y sus muchas alternativas.**

Broken Sword: El Sueño del Dragon

THQ | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un aventura gráfica con gancho, que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Driv3r

Atari | 64,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros en las fases de acción fuera del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género lo disfrutarás, aunque las fases de acción dejan que desear.**

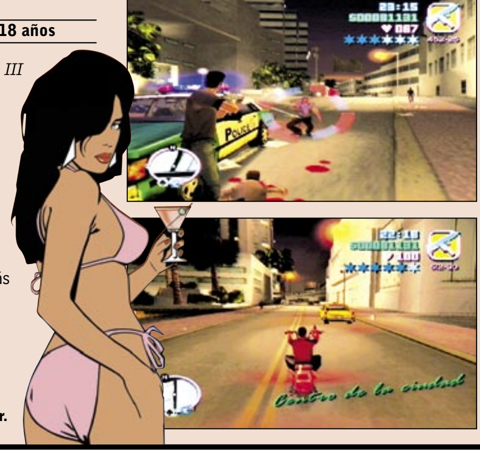
1. GTA Vice City

Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La secuela de *GTA III* mantiene intactas sus virtudes: una ciudad enorme para recorrer libremente, posibilidad de robar todo tipo de coches, poder hacer el macarra todo lo que quieras, docenas de sorpresas... Y además con un mejorado entorno gráfico y nuevos vehículos. Más largo, más salvaje y, por supuesto, más divertido.

10 **VALORACIÓN: A poco que te vaya el rollo mafioso y te mole eso de mezclar aventura con conducción, vas a alucinar.**



ESDLA: La Comunidad del Anillo

Vivendi | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años





Sigue fielmente la primera parte de la novela, ofrece un variado desarrollo y podemos manejar a varios héroes de la Compañía. Eso sí, técnicamente...

7 **VALORACIÓN: Ideal para fans de "El Señor de los Anillos", aunque resulta feote y muy corto.**

GTA III

Rockstar | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un simulador de mafioso en el que debemos "trabajar" para los capos recorriendo una enorme ciudad con total libertad, robando coches, disparando...

10 **VALORACIÓN: Un juego largo y sorprendente que encandilará a los fans de la acción.**

Glass Rose

Capcom | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con un atractivo argumento, aunque por desgracia está en inglés, lo que hace difícil seguir los diálogos. Muy lineal y sesuda.

6 **VALORACIÓN: Una aventura para los jugadores pacientes que disculpen su lento ritmo.**

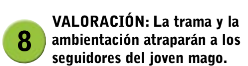
Harry Potter y la Piedra Filosofal

EA Games | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Harry Potter repite su primer año en Hogwarts en una aventura bien ambientada y con variadas misiones, aunque bastante facilita.

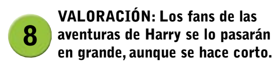
8 **VALORACIÓN: La trama y la ambientación atraparán a los seguidores del joven mago.**



Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
EA Games | 62,95 € | x jugador | Castellano | +3 años



Fiel recreación de la novela y la película, que nos permite alternar el control de Harry, Ron y Hermione para resolver puzzles y avanzar. El mejor de la serie.



8 **VALORACIÓN: Los fans de las aventuras de Harry se lo pasarán en grande, aunque se hace corto.**

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
LucasArts | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años



Exploración, disparos, peleas, puzzles y trampas... Todos los ingredientes de las películas en una aventura muy divertida. Con mejores gráficos sería la bomba.



9 **VALORACIÓN: Ideal para todo seguidor de las aventuras con saltos, exploración y puzzles.**

Onimusha 3
Capcom | 63,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, este tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Mission: Impossible Operation Surma
Atari | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Una cinematográfica ambientación para una aventura de espías entretenida y de variado desarrollo, aunque no muy original.

8 **VALORACIÓN: Una alternativa interesante a los juegos de infiltración más serios.**

Primal
Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Una aventura con puzzles y acción, basada en la exploración de enormes escenarios y en la cooperación de sus dos protagonistas.

8 **VALORACIÓN: Original y bien construida, aunque en ocasiones le falta algo de ritmo.**

Hitman 2: Silent Assassin
Eidos | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | + 16 años



Una aventura de acción e infiltración que nos convierte en un pistolero que puede cumplir sus misiones de muchas maneras. La tercera parte es mejor.

8 **VALORACIÓN: Una aventura larga, variada, difícil, con muchas alternativas y a buen precio.**

Legacy of Kain: Defiance
Eidos | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Una aventura plagada de puzzles, exploración y combates, en la que manejamos a dos carismáticos vampiros. Espectacular y divertida.

9 **VALORACIÓN: Todo amante de las aventuras disfrutará de su trama y equilibrado desarrollo.**

Hitman: Contracts
Eidos | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Tenemos enorme libertad para cumplir como queramos nuestra misiones de "limpieza" de objetivos. Y todo con un gran apartado gráfico.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción y sigilo que engancha gracias a su variado desarrollo.**

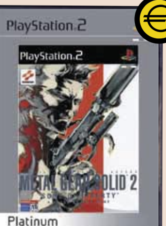
Onimusha 2
Capcom | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Una historia que combina acción con puzzles en unos espectaculares escenarios 2D ambientados en el Japón feudal. Resulta atractiva y divertida.

8 **VALORACIÓN: Una aventura tipo *Resident Evil*, pero con mucha más acción. Espectacular.**

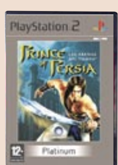
2. Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración que existe en PS2. Una obra de arte, tanto por su calidad técnica como por la profundidad de la aventura, que combina de una manera realista la acción y la infiltración. Además, está plagado de detalles y sorpresas que hacen que volverlo a jugar sea una delicia.

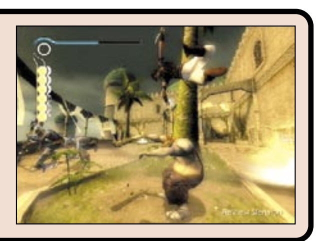
10 **VALORACIÓN: Un juego que cualquier seguidor de las aventuras de infiltración debería tener.**

4. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

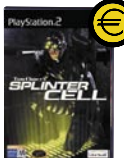


Una soberbia aventura plagada de batallas a espada, puzzles y plataformas. Estéticamente es una delicia y tiene un desarrollo que sabe cómo atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final y eso es lo malo, que dura poco. Se hecha en falta algún puzzle más.**



Splinter Cell
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Una espectacular aventura en la que la infiltración pura y dura, el sigilo y el realismo predominan sobre el disparo gratuito. A este precio, pruébalo.

9 **VALORACIÓN: Si has vibrado con *MGS2*, *Splinter Cell* te ofrece una experiencia de juego parecida.**

The Getaway
Sony | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Una trama de cine negro, con gráficos muy realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City*, pero con menos libertad, más creíble y más corto.

9 **VALORACIÓN: Si te atrae la mezcla de aventura, acción y conducción, deberías probarlo.**

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Una nueva aventura del espía más silencioso, letal y realista. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, jugable y tiene un gran modo Online.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores, y más divertidos juegos de infiltración para PS2.**

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combina la exploración con la acción y las plataformas y además eres fan de Lara Croft, te va a gustar.

8 **VALORACIÓN: Pese a sus errores técnicos, sabe entretener y atrapar. Y más a este precio.**

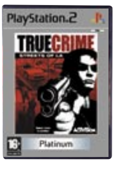
Tenchu: La Ira del Cielo
Activision | 29,95 € | 1-1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de acción e infiltración muy bien ambientada y protagonizada por dos ninjas distintos. Lástima que gráficamente no sea mejor.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la estética oriental y la infiltración te encantará. Y más a este precio.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada, en la que luchas, conduces, disparas...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo es una de las mejores aventuras de PS2.**

Aventuras de terror

A las aventuras de acción con su ración de exploración y puzzles, pero enfocadas a pasar miedo se les llama Survival Horror. Una tétrica ambientación es una de sus principales características. Enemigos repulsivos, sustos y gore también son habituales.

Los Recomendados



1. Silent Hill 3

Si te gusta pasar miedo, en Silent Hill vas a estar en tu salsa, y es que en este pueblecito pasan cosas muy, muy raras. Atrévete a descubrirlo y alucinarás.



2. Obscure

Imagínate una película de terror adolescente en la que tú eres el protagonista. Y lo mejor es que además puedes jugar en compañía de otro amiguete aterrorizado.



3. Project Zero II

Una buena dosis de terror sicológico con un desarrollo de los que ponen los pelos de punta: fantasmas, casa embrujada... Otra gran excusa para pasar miedo.

Alone in the Dark: The New Nightmare

Atari | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



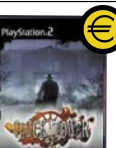
Uno de los primeros Survival Horror para PS2. Se le notan los años, pero sigue siendo una aventura muy atractiva e interesante. Y fíjate qué precio.



VALORACIÓN: Un juego que cualquier amante del género va a disfrutar. Merece la pena.

Clock Tower 3

Capcom | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Un Survival horror en el que debemos huir de los monstruos en vez de eliminarlos. Ofrece exploración, puzzles y mucha tensión a un gran precio.

8 **VALORACIÓN: Una atractiva propuesta para los amantes del terror. Aunque casi no tiene acción.**

Evil Dead: A Fistful Of Boomstick

THQ | 52,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Basado en la saga de películas "Posesión Infernal", *Evil Dead* tiene más acción que aventura. Técnicamente es muy flojo, pero incluye la segunda peli de la saga.



VALORACIÓN: Si eres seguidor de la saga cinematográfica, te encantará pese a sus fallos.

Forbidden Siren: Viviendo la pesadilla

Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Una aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes para hacernos vivir la trama desde distintos puntos de vista. Poca acción, pero mucho terror.



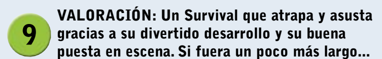
VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.

2. Obscure



Virgin Play | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

Terror de desarrollo clásico en el que debemos acabar con los monstruos con nuestras armas y debilitándolos con luz. Es el único que se puede jugar a dobles.



VALORACIÓN: Un Survival que atrapa y asusta gracias a su divertido desarrollo y su buena puesta en escena. Si fuera un poco más largo...



Ghosthunter

Sony | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Armado hasta los dientes, tu objetivo es acabar con hordas de fantasmas y seres de ultratumba mientras resuelves pequeños puzzles y sobrevives al miedo.



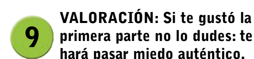
VALORACIÓN: Una aventura que encantará a los que busquen acción con un toque terrorífico.

Project Zero II

Tecmo | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



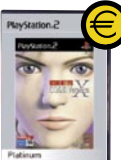
Una aventura capaz de asustarnos y obligarnos a seguir jugando hasta el final gracias a su soberbia ambientación y original sistema de juego.



VALORACIÓN: Si te gustó la primera parte no lo dudes: te hará pasar miedo auténtico.

Resident Evil Code Veronica X

Capcom | 29,99 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



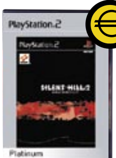
Un clasicazo que no debería faltar en tu colección. El mejor *Resident* presenta una soberbia ambientación, estupendos gráficos y además es largo y absorbente.



VALORACIÓN: Imprescindible para los que busquen aventuras tétricas, largas y emocionantes.

Silent Hill 2: Director's Cut

Konami | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Una aventura basada en el terror sicológico, los ambientes macabros y los puzzles. Incluye una pequeña aventurilla extra respecto al original.



VALORACIÓN: Un clásico del terror con un precio excelente. Si te gusta el género, debes tenerlo.

1. Silent Hill 3

Konami | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Es el *Silent Hill* más espectacular de la serie, gracias a un entorno gráfico brillante y unos efectos capaces de asustar al más pintado. Macabro, tétrico y sobrecogedor, el terror sicológico de *Silent Hill 3* te obligará a descansar de vez en cuando para frenar el temblor de tus manos. Sin duda, uno de los juegos más brillantes del género en todos sus apartados. Si esto es lo que te gusta, deberías probarlo.

9 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más terroríficos del catálogo de PS2, bien presentado y muy divertido y absorbente.**





The Suffering

Midway | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Una aventura que mezcla la acción más intensa con el terror, con un resultado de lo más divertido. Lástima que no haya más variedad de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

The X Files: Resist or Serve

Vivendi | 29,95 € | 1 jugador | Inglés | +13 años



Aventura de terror basada en "Expediente X" que mezcla acción y puzzles y que sigue las pautas del género. Lástima que esté en inglés.



VALORACIÓN: Si sabes inglés y eres seguidor de Mulder y Scully te lo pasarás en grande.

Juegos de rol

Los juegos de rol, o RPG, nos permiten recorrer enormes mundos mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren al tiempo que luchan contra todo tipo de criaturas (en combates por turnos o en tiempo real) y conocen nuevas gentes.

Los Recomendados



1. Final Fantasy X-2

■ Si ya te has jugado *Final Fantasy X* no dudes en hacerte con su secuela: te encantará. Y si no conoces la saga no te preocupes, con *X-2* te lo pasarás en grande.



2. Kingdom Hearts

■ Las mejor alternativa para los que quieran iniciarse en el género, ya que resulta más fácil de manejar que los *Final Fantasy*. Una aventura dinámica y a precio Platinum.



3. Dark Chronicle

■ Acción, puzzles, rol y hasta una pizquita de estrategia, para un RPG muy original y espectacular que seguro que hace las delicias de los buenos aventureros.

Arc: El Crepúsculo de las Almas

Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Perdonarás su linealidad.**

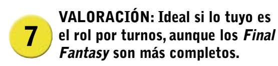
Breath of Fire: Dragon Quarter

Capcom | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que los gráficos no sean mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, aunque los *Final Fantasy* son más completos.**



Dark Chronicle

Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años

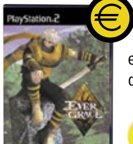


Un juego de rol de acción en el que además de explorar, resolver puzzles y acabar con los enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar en el tiempo.

9 **VALORACIÓN: Original, preciosa y divertida aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

Evergrace

Cryo | 24,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Un RPG de acción basado en la resolución de mazmorras que resulta entretenido, pese a que está bastante desfasado técnicamente.

6 **VALORACIÓN: Entretenido gracias a su desarrollo con mucha acción y a sus dos personajes.**

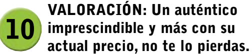
Final Fantasy X

Square | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Espectacular RPG de absorbente y larga trama, capaz de atraparnos más de 100 horas. Está basado en combates por turnos, que pueden hacerse lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible y más con su actual precio, no te lo pierdas.**



1. Final Fantasy X-2

Square | 64,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Como todos los *Final Fantasy*, se basa en los combates por turnos y muestra unos alucinantes gráficos. Eso sí, su argumento es más ligero que el de otros títulos de la saga y su desarrollo también resulta más asequible. Además, es el menos lineal y presenta un curioso trío de protagonistas.



10 **VALORACIÓN: Todas las virtudes de la saga en un juego mucho más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complicado.**

.Hack // Infection Vol. 1

Bandai | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un RPG de acción que ofrece una fusión entre rol y anime. De hecho, el juego se basa en los combates y se sigue la historia en el vídeo DVD incluido.

7 **VALORACIÓN: Gracias al argumento y al DVD se perdona su desarrollo poco variado.**



.Hack // Mutation Vol. 2

Bandai | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



La segunda parte de *.Hack* se puede jugar de manera independiente y tiene los mismo ingredientes: combates en tiempo real y una buena historia en el DVD.

7 **VALORACIÓN: Sigue teniendo un desarrollo poco variado, pero si te gusta el manga lo perdonarás.**



2. Kingdom Hearts

Square/Disney | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un RPG que cambia los turnos por combates en tiempo real, logrando un desarrollo más dinámico. Y aderezado con la magia Disney y la experiencia de Square.



10 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de rol, pero te cansa la complejidad de los *Final Fantasy*, éste es tu juego. Y además, Platinum.**

Shadow Hearts

Virgin Play | 39,95 € | 1 jugador | Inglés | +13 años



Un juego de rol de inquietante argumento, aunque su desarrollo se limite casi siempre a luchar. Tiene un original sistema de combate por turnos.

7 **VALORACIÓN: Sin alardes técnicos, sabe cómo enganchar. La pena es que esté en inglés.**

Summoner 2

THQ | 64,95 € | 1 jugador | Inglés | +13 años



Rol de acción basado casi en su totalidad en los combates. Resulta variado y entretenido, aunque no pasa de normalito en su apartado técnico.

7 **VALORACIÓN: Sabe integrar rol y acción y permite manejar a héroes muy diferentes.**

Unlimited Saga

Square | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un juego de rol diferente en el que la aventura se desarrolla sobre pantallas estáticas y los combates por turnos no tienen demasiado atractivo.

5 **VALORACIÓN: Olvídalo a no ser que el género te apasione y quieras probarlo todo.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. El objetivo puede ser ganar carreras o completar retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias. Diremos que son arcades cuando su control sea sencillo, en oposición a la conducción más exigente de los simuladores.

Los Recomendados



1. NFS Underground

Si te gustan los coches reales, las carreras nocturnas a toda pastilla en circuitos urbanos y además el tema del tuning te llama la atención, éste es tu juego.



2. Formula One 2004

Fernando Alonso vuelve a ser la imagen del simulador de F-1 oficial de esta temporada. Un juego completo y realista que hará las delicias de los fans del motor.



3. Colin McRae 4

El rey del rally sigue dando mucha guerra gracias a su realista estilo de conducción y a su excelente recreación de los coches y los tramos del campeonato.



4. Burnout 2

Velocidad frenética y al límite para un arcade espectacular que te hará descargar adrenalina a chorro y además con un precio irresistible. Nunca has visto nada más rápido.



5. Gran Turismo 3

El decano de los juegos de velocidad, un clásico de PS2 que todos los amantes de la velocidad deberían tener. Y es que por *GT3* no parece pasar el tiempo.

18 Wheeler

Sega | 17,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +13 años



La conversión de una recreativa en la que pilotamos enormes camiones en frenéticas carreras por carretera. Se hace muy, muy corto.



6 **VALORACIÓN: Conducir camiones resulta muy divertido, pero la diversión dura poco.**

Big Mutha Truckers

Empire | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Pilota un gigantesco camión y procura que tus mercancías lleguen a tiempo a su destino ganando a tus rivales. Tienes carta blanca para ir por donde quieras.



7 **VALORACIÓN: Un arcade ideal para los que busquen algo diferente y divertido.**

Bomberman Kart

Hudson | 29,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +3 años



Los protagonistas de este clásico juego de habilidad se pasan al volante de los karts para correr en unas entretenidas carreras en las que todo vale.



6 **VALORACIÓN: Entretenido jugando en compañía, aunque técnicamente no es gran cosa.**

Colin McRae Rally 3

Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



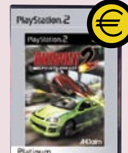
Ponte a los mandos del Ford Focus de McRae y álzate con el Campeonato del Mundo de Rally. Un juego de control realista y excelentes gráficos.



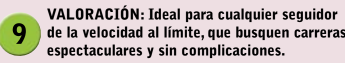
9 **VALORACIÓN: La secuela le ha superado en casi todo, pero su actual precio es un aliciente.**

4. Burnout 2

Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego, basados en carreras al límite con tráfico y con policía. De lo más rápido de PS2.



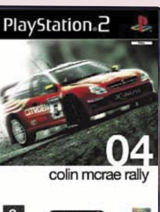
9 **VALORACIÓN: Ideal para cualquier seguidor de la velocidad al límite, que busquen carreras espectaculares y sin complicaciones.**



3. Colin McRae Rally 4



Codemasters | 59,95 € |1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de rally completo y muy realista que destaca tanto por su faceta gráfica como por su elaborado y exigente control. Presenta coches calcados a los de verdad, escenarios muy trabajados y una jugabilidad a prueba de bombas. Su único defecto es que no tiene la licencia oficial, por lo que no ofrece rallies reales, pero su sistema de control lo compensa.



9 **VALORACIÓN: Un simulador que lo tiene todo para satisfacer a los fans del rally.**

Crash: Nitro Kart

Vivendi | 59,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | +3 años



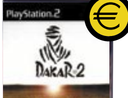
El simpático kart deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante y frenético arcade de karts, ideal para jugar en compañía.



7 **VALORACIÓN: Pese a sus carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Dakar 2

Acclaim | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Un arcade basado en el rally más duro del mundo. Ofrece la posibilidad de pilotar motos, 4X4 y camiones, aunque el control no siempre es bueno.

6 **VALORACIÓN: Interesante si te apasiona esta carrera, aunque más libertad habría estado bien.**

Destruction Derby Arenas

Sony | 19,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



En lugar de llegar en primer puesto, lo que cuenta en este juego es chocar contra los oponentes hasta destrozar sus coches. Eso sí, jugando online.



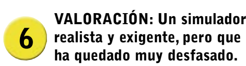
7 **VALORACIÓN: Una apuesta divertida para sacarle partido a nuestra conexión a Internet.**

F-1 2002

EA Sports | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador de F1 largo, realista, con muchos modos de juego y la licencia oficial... del 2002. Tiene un control exigente y un gran apartado técnico.



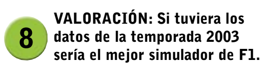
6 **VALORACIÓN: Un simulador realista y exigente, pero que ha quedado muy desfasado.**

F1 Career Challenge

EA Sports | 29,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +3 años



El simulador de F1 más realista y de mayor calidad gráfica, que ofrece como novedad la posibilidad de empezar nuestra carrera de pilotos desde cero.



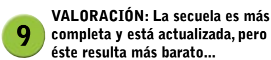
8 **VALORACIÓN: Si tuviera los datos de la temporada 2003 sería el mejor simulador de F1.**

Formula One 2003

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



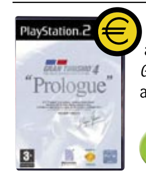
El juego oficial de la temporada 2003 presenta una estupenda factura gráfica y un sistema de control que permite ajustar la dificultad. Divertido y completo.



9 **VALORACIÓN: La secuela es más completa y está actualizada, pero éste resulta más barato...**

Gran Turismo 4 Prologue

Sony | 39,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años

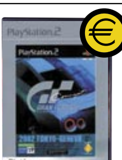


Una magnífica oportunidad para ver algunas de las novedades que incluirá *Gran Turismo 4*. Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

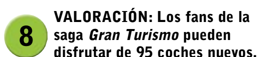
8 **VALORACIÓN: Si eres seguidor de la saga y la velocidad en general, te encantará.**

Gran Turismo Concept 2002

Sony | 29,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



Disfruta de los prototipos de 2002 en un juego que conserva la calidad de *Gran Turismo 3*, aunque con menos profundidad y modos de juego.



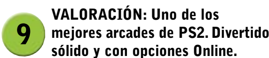
8 **VALORACIÓN: Los fans de la saga *Gran Turismo* pueden disfrutar de 95 coches nuevos.**

Midnight Club II

Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras urbanas nocturnas bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Lástima que los coches no sean modelos reales modificables...



9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores arcades de PS2. Divertido sólido y con opciones Online.**

Moto GP

Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un gran juego de motos que ha sido superado por las siguientes entregas de la saga, aunque sigue siendo tan jugable como divertido. Y barato.

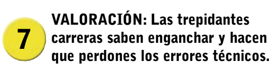
7 **VALORACIÓN: La tercera parte es superior, pero si quieres ahorrar es tu mejor opción.**

Pro Race Driver

Codemasters | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Empieza como un piloto novato y gánate un nombre para poder competir en los mejores campeonatos del mundo y con los mejores coches.



7 **VALORACIÓN: Las trepidantes carreras saben enganchar y hacen que perdones los errores técnicos.**

2. Formula One 2004

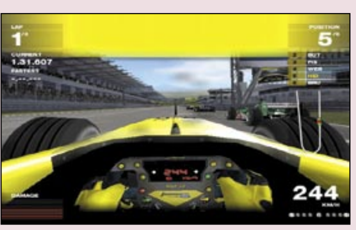
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único juego oficial del campeonato del mundo de Fórmula 1 vuelve a PS2 manteniendo las virtudes de la edición del año pasado, como un sistema de control que se adapta tanto a jugadores expertos como a novatos. Además, incorpora un montón de nuevos modos de juego y luce un mejorado motor gráfico que le convierten en el simulador de F-1 más completo que puedes encontrar. Y no nos olvidemos de que tiene pilotos y circuitos reales.

9 **VALORACIÓN: Recomendable para todo seguidor de la F1, aunque tenga la edición anterior.**



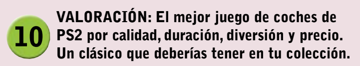


5. Gran Turismo 3



Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras para acumular dinero y poder comprarlos y mejorarlos: un juego genial que te durará meses.



10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches de PS2 por calidad, duración, diversión y precio. Un clásico que deberías tener en tu colección.**



GTC Africa

Rage | 19,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años



Los mejores coches del campeonato del mundo de rallies compiten en 19 circuitos basados en África. Entretenido, pero poco más.

6 **VALORACIÓN: Sin ser un crack del género, sabe entretener y tiene un gran precio.**

Mashed + Controller + Multitap

Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

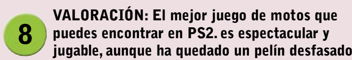
7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

Moto GP 3



Namco | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

Una gran recreación del campeonato de 500 cc. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.



8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos que puedes encontrar en PS2. es espectacular y jugable, aunque ha quedado un pelín desfasado.**



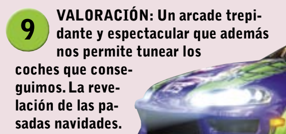
1. Need For Speed Underground

EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un trepidante juego de carreras urbanas nocturnas, protagonizado por veloces vehículos, todos ellos modelos reales, que podemos modificar y tunear tanto por dentro como por fuera. Resulta espectacular tanto por la plasmación gráfica de ciudades y coches como por su excelente sensación de velocidad. Completo y muy recomendable.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante y espectacular que además nos permite tunear los coches que conseguimos. La revelación de las pasadas navidades.**







R: Racing
Namco | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



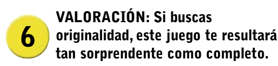
Un arcade que nos pone en la piel de un piloto profesional en su carrera hacia la fama. Pese a su original enfoque, se hace corto y algo monótono.

7 **VALORACIÓN: Sabrá atrapar a los incondicionales del motor, aunque es facilón y corto.**

Rally Fusion: Race of Championship
Activision | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un juego de rallies que pretende mezclar arcade con simulación. Su gran baza está en sus muchos y variados modos de juego, eso sí, nada realistas.



6 **VALORACIÓN: Si buscas originalidad, este juego te resultará tan sorprendente como completo.**

Riding Spirits
Ubi Soft | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras de motos que tiene muchísimos modelos y componentes, tipo *Gran Turismo*. Lástima que su control no esté a la altura.

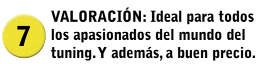


6 **VALORACIÓN: Una buena opción si te gustan las motos, aunque el control no termina de cuajar.**

RPM Tuning
Virgin Play | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de velocidad bastante normalito en sus gráficos y en su sistema de control, pero que ofrece enormes posibilidades de tuning.



7 **VALORACIÓN: Ideal para todos los apasionados del mundo del tuning. Y además, a buen precio.**

Shox
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



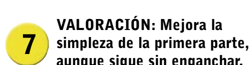
Rally en plan arcade: carreras nada realistas, pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Su desarrollo fresco y original encantará a los que busquen diversión sin más.**

Smuggler´s Run 2
Rockstar | 63,05 € | 1-2 jug. | Inglés | +13 años



En este secuela volvemos a ser contrabandistas que recorren enormes escenarios agrestes. Más completo y complejo, aunque todavía simple.



7 **VALORACIÓN: Mejora la simpleza de la primera parte, aunque sigue sin enganchar.**

Speed Kings
Acclaim | 17,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años



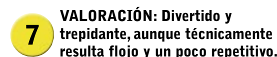
Carreras urbanas a lomos de potentes motos con las que además debemos hacer acrobacias. Lástima que el apartado gráfico no sea mejor.

7 **VALORACIÓN: Si te gustan las motos, aquí tienes un correcto arcade a un buen precio.**

Spy Hunter 2
Midway | 49,95 € | 1 jugador | Castellano | +7 años



Un divertido arcade cargado de acción que nos permite manejar un vehículo armado hasta los dientes y capaz de transformarse en moto o lancha.



7 **VALORACIÓN: Divertido y trepidante, aunque técnicamente resulta flojo y un poco repetitivo.**

Stuntman
Atari | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años



Conviértete en un especialista de cine para rodar escenas de riesgo a los mandos de los más variopintos vehículos. Por este precio, pruébalo.

8 **VALORACIÓN: Si buscas algo más que carreras esta es una buena propuesta.**

TD Overdrive
Atari | 54,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras por circuitos urbanos donde nos enfrentamos a la policía y el tráfico. Eso sí, tiene un control demasiado sencillo y no pica.

6 **VALORACIÓN: Un correcto arcade de carreras al que le falta chispa para estar entre los mejores.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



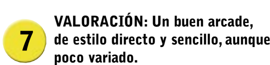
Un simpático arcade que mezcla acción, conducción y plataformas en un cóctel explosivo plagado de hilarantes misiones protagonizadas por los Simpsons.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los seguidores de la serie por su cuidada ambientación y acertada y divertida mezcla de géneros.**

The Italian Job
Eidos | 59,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años

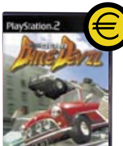


Un arcade en el que debemos cumplir misiones a los mandos de veloces minis y realizando maniobras extremas. Le falta un variedad en las misiones.



7 **VALORACIÓN: Un buen arcade, de estilo directo y sencillo, aunque poco variado.**

Top Gear Daredevil
Kemco | 29,99 € | 1-2 jugadores | Inglés | + 3 años

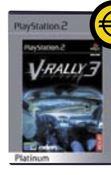


Un alocado arcade en el que tienes que ir recogiendo objetos al tiempo que intentas ganar pilotando por distintas ciudades. Resulta monótono.

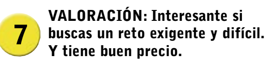


5 **VALORACIÓN: Está bastante desfasado, tanto en cuestiones técnicas como jugables.**

V-Rally 3
Atari | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de rallies con un buen apartado gráfico, aunque las reacciones de las coches son exageradas y cuenta con pocos modos de juego.

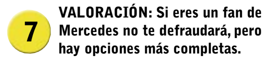


7 **VALORACIÓN: Interesante si buscas un reto exigente y difícil. Y tiene buen precio.**

World Racing: Mercedes Benz
TDK | 34,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

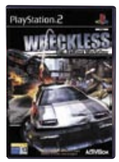


Título dedicado a Mercedes en su totalidad, desde clásicos a prototipos. Tiene variados y sorprendentes modos de juego, pero técnicamente flojea.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de Mercedes no te defraudará, pero hay opciones más completas.**

Wreckless
Activision | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +13 años



Un arcade de alocado concepto de juego, basado en cumplir todo tipo de misiones haciendo el cabra todo lo que quieras. Eso sí, resulta un poco repetitivo.

7 **VALORACIÓN: La fusión de velocidad, combate y misiones divierte a lo grande... un ratito.**

WRC II Extreme
Sony | 29,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | + 3 años



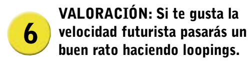
Un simulador de rallies con la licencia oficial. Presenta un aspecto gráfico cuidado y realista y un control asequible, apto para todo tipo de jugadores.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el rally, y no eres muy hábil, por 30 euros no te lo puedes perder.**

Xgra
Acclaim | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años

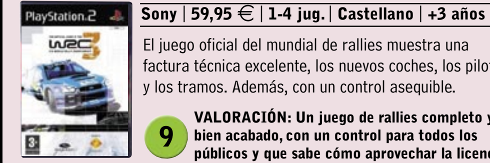


Un arcade de velocidad futurista en el que pilotamos veloces motos que se enfrentan a retorcidos y vertiginosos circuitos. Resulta un poco soso.



6 **VALORACIÓN: Si te gusta la velocidad futurista pasarás un buen rato haciendo loopings.**

WRC 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica excelente, los nuevos coches, los pilotos y los tramos. Además, con un control asequible.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rallies completo y bien acabado, con un control para todos los públicos y que sabe cómo aprovechar la licencia.**



Deportes de riesgo

Los Recomendados



1. Tony Hawk's Under.

No sólo es el mejor juego de deportes de riesgo de PS2, sino que además es una experiencia de lo más divertida, te atraiga o no el skate. *THU* es casi una aventura.



2. SSX 3

Espectacular, vibrante y muy divertido, este completo arcade de snowboard hará las delicias de los seguidores de los juegos deportivos en general. Pruébalo.



3. Downhill Domination

Vertiginosos descensos en bicis de montaña que encantarán a los seguidores del género gracias a su control y espectacularidad.

Englobamos en esta categoría todos los juegos basados en los llamados "deportes de riesgo", incluidos los de motor. Se tienen en cuenta tanto los simuladores (reflejan fielmente el deporte en cuestión), como los arcades (más espectaculares).

ATV Off Road Fury 2

THQ | 34,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +3 años

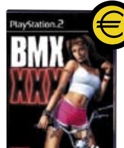


Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además con un excelente precio.**

BMX XXX

Acclaim | 17,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Acrobacias en bici en un juego de deporte de riesgo donde los retos a cumplir, los escenarios y los personajes tienen un tono erótico y socarrón.

7 **VALORACIÓN: Basa su atractivo en su humor subido de tono, pero le falta calidad gráfica.**

Downhill Domination

Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y además haciendo acrobacias. Espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

MTX Mototrax

Activision | 59,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años



Motocross de calidad gracias a una buena realización técnica, un excelente control y un montón de modos de juego divertidos y variados, incluso Online.

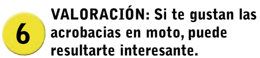
8 **VALORACIÓN: Una gran opción si te va este deporte, tanto por su variedad como por su técnica.**

MX Superfly

THQ | 64,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años



Un arcade de motocross basado en las acrobacias. Técnicamente no pasa de normalito, aunque tiene un buen control. Resulta entretenido.



6 **VALORACIÓN: Si te gustan las acrobacias en moto, puede resultarte interesante.**

Rolling

SCI | 19,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +16 años



Un juego de patines en línea con un sistema de juego al estilo *Tony Hawk's*. Lástima que su control sea duro y que no ofrezca mejores gráficos.

6 **VALORACIÓN: Los aficionados a los patines sabrán sacarle partido a este sencillo simulador.**

Sled Storm

EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

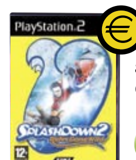


Un divertido arcade de motos de nieve, que nos obliga a competir en divertidas carreras al tiempo que realizamos acrobacias.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de velocidad diferente, es una interesante opción.**

Splashdown 2: Rides Gone Wild

THQ | 34,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +12 años



Un espectacular juego de motos de agua con un gran control, muchas acrobacias y buenos gráficos. Lástima que no tenga más modos de juego.



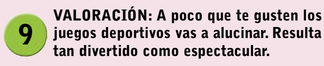
8 **VALORACIÓN: Si te gustan los deportes de riesgo te lo vas a pasar en grande saltando olas.**

2. SSX 3

EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera a sus antecesores en todo y ofrece vibrantes pruebas de acrobacias, espectaculares descensos y un gran control.



9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Resulta tan divertido como espectacular.**



Tony Hawk's Pro Skater 4

Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Moverse por escenarios enormes cumpliendo variados retos y haciendo acrobacias es una propuesta atractiva y más divertida de lo que crees.

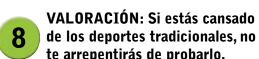
9 **VALORACIÓN: Un gran juego, sólo superado por su completa secuela. Es muy divertido.**

Wakeboarding Unleashed

Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Una divertida mezcla entre el skate y el surf que sorprenderá a los fans de los deportes de riesgo gracias a su jugabilidad y calidad técnica.



8 **VALORACIÓN: Si estás cansado de los deportes tradicionales, no te arrepentirás de probarlo.**

1. Tony Hawk's Underground

Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que nos enfrenta a numerosos retos de acrobacias y que además es una aventura en toda regla en la que incluso podemos bajarnos de la tabla para pilotar vehículos. Un juego enorme, divertido y cargado de posibilidades y sorpresas, que destaca tanto en los aspectos técnicos como en los jugables.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego deportivo, a poco que te atraiga, dale una oportunidad. Merece la pena.**



Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control refleje fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad y un control sencillo.

Los Recomendados



1. Athens 2004

El juego de moda tenía que ser el juego oficial de las Olimpiadas de Atenas. Ofrece una amplísima colección de pruebas, a cual más original. Vive el espíritu olímpico.



2. UEFA Euro 2004

Intenta cambiar la historia y lleva a España a lo más alto de Europa con este simulador que refleja al máximo el ambiente de la Eurocopa de Portugal.



3. PES 3

El juego de fútbol más realista a la hora de jugar, ahora con un precio irresistible. No tiene ligas reales ni licencias de clubes, pero su jugabilidad es total.



4. FIFA Football 2004

El máximo realismo en cuanto equipos, jugadores, ligas y competiciones, se ve apoyado por una sistema de juego al alcance de cualquier jugador.

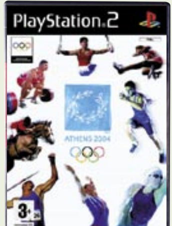


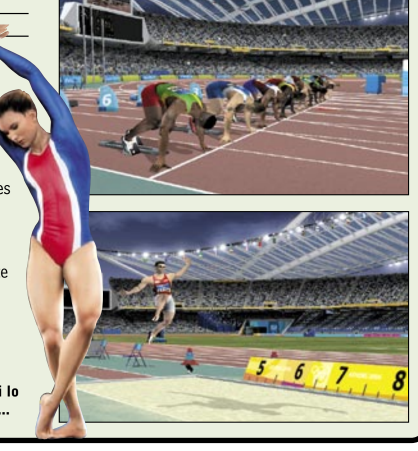
5. NBA Live 2004

El mejor juego de basket de PS2 nos permite revivir en casa toda la emoción de la mejor liga del mundo. Por supuesto, con clubes y plantillas actualizados.

1. Athens 2004

Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años





El juego oficial de las Olimpiadas de 2004 nos presenta una original colección de pruebas deportivas, entre las que no faltan las clásicas del atletismo ni otras disciplinas más originales en este tipo de juegos, como la hípica o la gimnasia rítmica. Además, el juego está genialmente ambientado, permite la participación de cuatro jugadores y tiene detalles tan originales como permitirnos "correr" los 100 m lisos con una alfombra de baile.



VALORACIÓN: Un juego variado gracias a sus 25 pruebas y que resulta muy divertido sobre todo si lo jugamos con amigos. Perfecto para este veranito...

Club Football

Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | castellano | +3 años



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque por detrás de *PES* y *FIFA*.



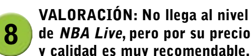
VALORACIÓN: Si eres seguidor del Madrid o del Barça vas a alucinar, aunque es algo limitado.

ESPN NBA 2K4

Sega | 44,95 € | 1-8 jugadores | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket con un control sencillo que permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live 2004*, pero muy divertido.



8 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y calidad es muy recomendable.**

Esto es Fútbol 2003

Sony | 29,95 € | 1-8 jugadores | Castellano | +3 años



Un buen simulador de fútbol que combina un control sencillo con un desarrollo espectacular. Tiene muchas competiciones y jugadores reales.



VALORACIÓN: Asequible y con muchas opciones, aunque los más expertos lo encontrarán simple.

Esto Es Fútbol 2004

Sony | 59,95 € | 1-8 jugadores | Castellano | +3 años



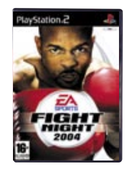
Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.



VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control tendrás un juego completísimo.

Fight Night 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que logra que los combates sean muy divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran apartado gráfico.



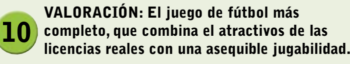
VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control gustará a los seguidores del boxeo.

4. FIFA Football 2004

EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completísimo, con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

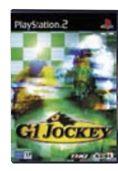


10 **VALORACIÓN: El juego de fútbol más completo, que combina el atractivos de las licencias reales con una asequible jugabilidad.**

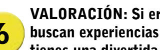


G1 Jockey

THQ | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un original simulador de carreras de caballos cuyas carreras tienen un alto componente estratégico. Eso sí, a la larga se hace monótono.



6 **VALORACIÓN: Si eres de los que buscan experiencias nuevas, aquí tienes una divertida y original.**

Madden NFL 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Todas las licencias reales de la liga profesional americana con un gran realismo tanto gráfico como de estilo de juego. Claro que hay que entenderlo...

7 **VALORACIÓN: Si conoces a fondo las reglas de este deporte te lo vas a pasar genial.**

NBA Jam

Acclaim | 29,95 € | 1-6 jugadores | Inglés | +3 años



Partidos de tres para tres nada realistas, pero muy divertidos, especialmente jugando con amigos. Espectacular y fácil de jugar.



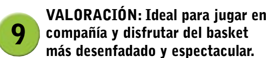
VALORACIÓN: Jugando solo se hace monótono, pero con amigos la cosa cambia muchísimo.

NBA Street Vol. 2

EA Big | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



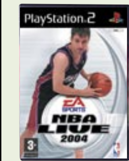
Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.



9 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar del basket más desenfadado y espectacular.**

5. NBA Live 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, drafts, play-off... El mejor basket, mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos los tiempos, tanto en aspectos gráficos (espectacular) como por sistema de juego.**

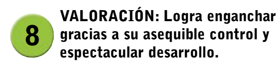


NFL Street

EA Big | 62,95 € | 1-4 jugadores. | Inglés | +3 años



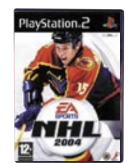
La cara más desenfadada y espectacular del fútbol americano en un arcade de fácil control y entretenido, que resulta mucho más divertido con amigos.



8 **VALORACIÓN: Logra enganchar gracias a su asequible control y espectacular desarrollo.**

NHL 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug | Castellano | +12 años

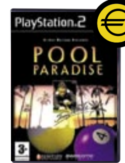


Jugabilidad a prueba de bomba,con un control sencillo con el que hacer diabluras con la pastilla, gráficos de infarto y la licencia de la liga profesional de hockey.

9 **VALORACIÓN: Si este deporte te resulta atractivo, *NHL 2004* te garantiza la diversión.**

Pool Paradise

Virgin Play | 19,95 € | Castellano | 1-2 jugad. | + 3 años



Un simulador de billar con muchísimas opciones y modos de juego, que incluyen hasta minijuegos como los dardos. El sistema de control es sencillo y realista.

8 **VALORACIÓN: Si te atrae este deporte quedarás más que satisfecho por opciones y precio.**

Red Card

Midway | 24,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +11 años

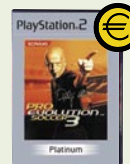


Un arcade de fútbol diferente: aquí se trata de ser lo más burro posible, haciendo faltas y ejecutando movimientos a lo "Benji y Oliver".

6 **VALORACIÓN: Un arcade que sabe hacerse muy divertido, pero jugando solo no dura mucho.**

3. Pro Evolution Soccer 3

Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de fútbol que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si el fútbol es una de tus pasiones, este simulador te encantará gracias a sus sistema de juego, aunque no tiene clubes.**



Rugby 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Si te gusta este deporte, no tienes otra opción para jugarlo en PS2. Pero es que además de único, tiene una excelente calidad y enorme realismo.

8 **VALORACIÓN: Los seguidores del rugby tiene la oportunidad de emular a sus héroes en PS2.**

Sega Soccer Slam

Sega | 19,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +3 años



Un espectacular arcade de fútbol, salvaje, con ritmo y muy divertido, sobre todo jugando en compañía. Eso sí, no es "fútbol de verdad".

7 **VALORACIÓN: Una opción excelente para jugar con 3 amigos, pero solo pierde mucho.**

Slam Tennis

Atari | 19,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | +3 años



Un arcade de tenis con un control sencillo, que resulta muy divertido y fácil de jugar y que además ofrece un montón de retos muy originales.

7 **VALORACIÓN: Si pasas de las complicaciones y no buscas realismo lo pasarás en grande.**

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

Summer Heat Beach Volleyball

Acclaim | 17,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +3 años



Demuestra tu habilidad en el deporte del verano jugando divertidos aunque simples partidos de volley playa. Ideal para jugar con tres amigos.

6 **VALORACIÓN: Un arcade de volley correcto y entretenido, que divierte más en compañía.**

Tiger Woods PGA Tour 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Urban Freestyle Soccer

Acclaim | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Partidos rápidos y espectaculares para hasta cuatro jugadores simultáneos. La cara más divertida y alucinante del fútbol, aunque jugando solo pierde.

7 **VALORACIÓN: Si te cansan los simuladores realistas, prueba lo divertido que resulta este estilo.**

World Championship Snooker 2003

Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Simulador de billar inglés, que destaca por su realismo, número de opciones y gran sistema de control, aunque gráficamente es algo soso.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el billar te lo pasarás en grande, aunque su precio es elevado.**

2. UEFA Euro 2004

EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de la Eurocopa lo tiene todo para convencer: buenos gráficos, mejor control y todos los equipos y jugadores del evento. Aunque se basa en el sistema de juego de *FIFA 2004*, incorpora suficientes novedades como para resultar interesante. Además, te da una nueva oportunidad para que guíes a la selección española por lo menos a cuartos de final...

9 **VALORACIÓN: Un gran simulador, de asequible control y espectacular apartado técnico.**



Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los malos antes de que ellos nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, disparos o espadazos. Predomina la acción sobre cualquier otra consideración, aunque es habitual encontrarse con detalles aventureros.

Los Recomendados



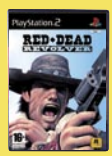
1. SOCOM II U.S. Navy Seal

El mejor juego para jugar Online con PS2 y además la experiencia más divertida a la hora de dirigir un equipo de soldados de élite. Ya sabes, usando el headset.



2. El Retorno del Rey

Acción si tregua con una ambientación de lujo: nada más y nada menos que la tercera película de la trilogía de "El Señor de los Anillos". Jugabilidad y calidad.



3. Red Dead Revolver

Si te gusta el Lejano Oeste, no te creas que vas a encontrar muchas aventuras en las que disfrutarlo. Y menos tan variadas y divertidas como ésta. ¿Hace un duelo al sol?



4. Baldur's Gate Dark Alliance II

Divertida mezcla de acción y rol con un desarrollo intenso que atrapa desde el primer momento. Y jugando a dobles, pues más.

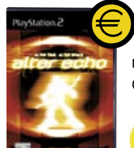


5. Devil May Cry

Ya es todo un clásico de la acción, un juego técnicamente espectacular y con un desarrollo absorbente que, con su precio Platinum, todos deberíais tener.

Alter Echo

THQ | 29,95 € | 1 jugador | Inglés | +12 años

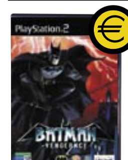


La acción se mezcla con los puzzles y las plataformas en un arcade que resulta muy lineal, aunque la emoción de los combates logra enganchar.

6 **VALORACIÓN: Interesante gracias a la entretenida acción y a la opción de cambiar entre 3 personajes.**

Batman Vengeance

Ubi Soft | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de acción basado en el universo Batman, muy variado y con toques aventureros. Lástima que algunos defectos técnicos afecten a la jugabilidad.



7 **VALORACIÓN: Tiene una acertada mezcla de géneros que encantará a los fans del héroe.**

Blade II

Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Tiene tanta acción como la película en la que se basa, aunque tiene demasiados fallos gráficos que terminan afectando a la jugabilidad y a la diversión.

5 **VALORACIÓN: Acción por los cuatro costados, pero sin demasiado apoyo técnico.**

BloodRayne

Vivendi | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Una salvaje mezcla de disparos y lucha protagonizada por una medio-vampira con muchas habilidades. Lástima que el desarrollo sea simple y repetitivo.

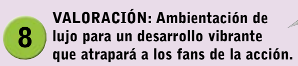
6 **VALORACIÓN: Lo mejor es su ambientación vampírica. Un juego demasiado simplón.**

4. Baldur's Gate: Dark Alliance II

Interplay | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Una divertida mezcla de rol y acción que nos enfrenta a docenas de mazmorras infestadas de enemigos. La acción se sigue desde una perspectiva aérea que resta espectacularidad, pero que nos permite luchar con garantías en los combates multitudinarios. Y lo mejor es jugar cooperando con un amigo.



8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo para un desarrollo vibrante que atrapará a los fans de la acción.**

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Vivendi | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Buen recreación de la serie de TV, que nos permite machacar vampiros con Buffy y sus amigos. Lástima que el desarrollo no sea más variado.



7 **VALORACIÓN: Los seguidores de la serie se lo pasarán en grande manejando a sus héroes.**

Castlevania Lament of Innocence

Konami | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un clásico del género que basa todo su atractivo en la ambientación, en la acción más desenfrenada y en su variado desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Acción estilo *Devil May Cry* para un juego con una sombría ambientación.**

Combat Elite: WWII Paratroopers

Acclaim | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

Ambientación bélica con perspectiva aérea para un juego de acción con tintes roleros que tiene en su modo para dos jugadores su gran atractivo.

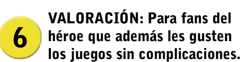
7 **VALORACIÓN: Muy divertido jugando a dobles y con el atractivo de su ambientación.**

Conan

TDK | 54,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +16 años



Un juego de acción bien ambientado y fiel al personaje que nos invita a repartir mamporros en un desarrollo entretenido, pero con un apartado gráfico muy pobre.



6 **VALORACIÓN: Para fans del héroe que además les gusten los juegos sin complicaciones.**

8. Catwoman





EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

Plataformas y acción para una aventura que tiene en su protagonista su principal atractivo. Por desgracia, el desarrollo es poco variado y las cámaras no ayudan.

7 **VALORACIÓN: Una buena recreación del film que gustará a sus fans, aunque termina resultando repetitiva y a veces desesperante.**



Chaos Legion

Capcom | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Un juego de acción al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos que encontraremos.



8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción, con intensas peleas que compensan su poca variedad.**

Conflict Desert Storm

SCI | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica con un desarrollo muy variado y un montón de armas y vehículos, que harán las delicias de los seguidores de las "batallitas".



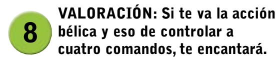
7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de guerra, ésta es una estupenda opción.**

Conflict Desert Storm II

SCI | 59,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +15 años



Una magnífica ambientación para un juego de acción estratégica que resulta vibrante y divertido. Una buena alternativa a la saga *SOCOM*.



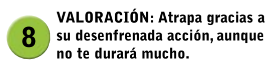
8 **VALORACIÓN: Si te va la acción bélica y eso de controlar a cuatro comandos, te encantará.**

Cuestión de Honor

Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Una película "hongkonesa" en la que tú eres el protagonista. Disfrutarás de sus espectaculares combates y su original sistema de control.



8 **VALORACIÓN: Atrapa gracias a su desenfrenada acción, aunque no te durará mucho.**

CY Girls

Konami | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Su originalidad son sus 2 protagonistas, que se enfrentan a la acción de maneras distintas: una con armas de fuego y la otra con una espada y algo de sigilo.

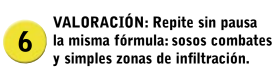
6 **VALORACIÓN: Un juego original pero flojo técnicamente y, sobre todo, muy repetitivo.**

Dark Angel

Sierra | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Un juego de acción donde la infiltración juega un papel importante. Lo descafeinado de los combates resta interés a su atractivo argumento.



6 **VALORACIÓN: Repite sin pausa la misma fórmula: sosos combates y simples zonas de infiltración.**

Devil May Cry 2

Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



En la línea de la primera parte, con más acción y con otro personaje controlable, aunque es menos impactante y también se hace corto.



8 **VALORACIÓN: Asegura grandes dosis de diversión, aunque no supera a la primera parte.**

5. Devil May Cry

Capcom | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante y engancha desde la primera partida.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción que prefieran más acción que aventura. Lástima que se haga corto.**

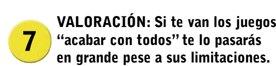


Drakengard

Take 2 | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Multitudinarias peleas contra cientos de enemigos combinadas con apasionantes combates aéreos a lomos de un dragón. Pueden hacerse un poco repetitivo.



7 **VALORACIÓN: Si te van los juegos "acabar con todos" te lo pasarás en grande pese a sus limitaciones.**

Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends

Koei | 39,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +16 años



Un beat'em up que nos emplaza a enfrentarnos a enormes ejércitos, usando nuestra espada y nuestros puños. Un machaca botones trepidante.



7 **VALORACIÓN: Un arcade pletórico de acción, con un control tan sencillo como su desarrollo.**

ESDLA: Las Dos Torres

EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos primeras películas de "El Señor de los Anillos". Su ambientación te meterá de lleno en la trama. Se hace corto.

8 **VALORACIÓN: Engancha desde el principio gracias a su sencilla y simple mecánica.**

Fallout Brotherhood of Steel

Interplay | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Desde una perspectiva aérea debemos acabar con cientos de enemigos al más puro estilo *Baldur's Gate*. Jugando a dobles resulta aún más divertido.

7 **VALORACIÓN: Acción y rol con una atractiva ambientación. Con mejores gráficos...**



2. ESDLA: El Retorno del Rey

EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera película de "El Señor de los Anillos". Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular, absorbente y divertido. Ya conoces su desarrollo: acabar a espadazos o flechazos contra las hordas de Mordor. Y ahora puedes jugar a la vez con un amigo.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga disfrutarás como un enano. Y más en compañía de un amigo.**

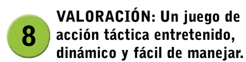


Freedom Fighters

EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Tu misión es liberar a los EE. UU. de una invasión rusa, pudiendo dar órdenes a grupos de hasta 12 soldados. Resulta divertido, pero se hace corto.



8 **VALORACIÓN: Un juego de acción táctica entretenido, dinámico y fácil de manejar.**

Futurama

Vivendi | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Curiosa aventura que combina acción, plataformas, conducción, minijuegos, puzzles y disparos con el humor propio de la serie de televisión. Y es Platinum.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie, te lo vas a pasar en grande.**

9. Enter the Matrix

Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una estupenda recreación del universo Matrix en la que no faltan la acción, las peleas ni el tiempo bala. Sabe enganchar gracias a su trepidante ritmo.

8 **VALORACIÓN: Si eres un seguidor de Matrix seguro que no puedes resistirte al encanto de este explosivo y variado arcade.**



Gladiator: Sword of Vengeance
Acclaim | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat'em up clásico, de los de aporrear botones y acabar con todo lo que se mueva, pero ambientado en la mitología clásica. Un poco repetitivo.



7 **VALORACIÓN: Buena opción si te gusta la ambientación clásica y no te gustan las complicaciones.**

Kill.switch
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin pausa que nos enfrenta a cientos de enemigos a los que disparamos sin cesar usando algunos movimientos de sigilo. Lástima que se haga repetitivo.



7 **VALORACIÓN: Si buscas acción sin pausa con un buen apartado técnico, ésta es una gran opción.**

Legion: Legend of Excalibur
Midway | 59,95 € | 1 jugador | Inglés | +3 años

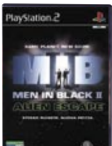


Juego de acción que mezcla dosis de rol con algo de estrategia al poder manejar distintos caballeros en salvajes batallas. Original, divertido y lleno de sorpresas.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con ambientación medieval te va a encantar.**

Men in Black II: Alien Escape
Atari | 44,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años

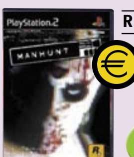


Una adaptación de la película con mucha acción, muchos tiros y alienígenas desternillantes, aunque con un desarrollo lineal, poco variado y gráficos normalitos.



6 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los Men in Black lo disfrutarás. Si no, hay mejores opciones.**

10. Manhunt
Rockstar | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

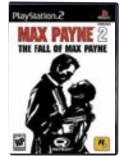


Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad de sicópatas en la que somos el objetivo.

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para adultos que disfruten con el gore y la tensión y busquen retos difíciles.**



Max Payne 2
Rockstar | 64,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Una historia oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.



8 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**



3. Red Dead Revolver
Rockstar | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Uno de los juegos de acción más originales de los últimos tiempos, ya que nos sitúa en el Lejano Oeste y nos convierte en un pistolero que debe vengar la muerte de su familia. Su desarrollo está plagado de alternativas y situaciones típicas del western, como asaltos al tren o duelos al sol, lo que hace que resulte muy divertido y empuje a seguir jugando.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. eso sí, se hace corto.**

Maximo Vs Army of Zin
Capcom | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Conviértete en Maximo y defiende una aldea del ataque de hordas de robots. Su ameno desarrollo y su sentido del humor son sus mejores bazas.



8 **VALORACIÓN: Te divertirás a lo grande con su cóctel de acción, grande con su cóctel de acción, humor y plataformas.**

Rogue Ops
Kemco | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Mezcla de infiltración y acción que resulta muy entretenida gracias a su variedad y sencillo sistema de juego, aunque resulta muy pobre gráficamente.



7 **VALORACIÓN: Perdonando las carencias gráficas encontrarás un juego muy entretenido.**

RTX Red Rock
LucasArts | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Acción, investigación, puzzles, exploración... Un reflexivo arcade que nos obligará a pensar bien nuestros movimientos para avanzar en la historia.



7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de acción, pero con toques aventureros, lo pasarás en grande.**

Samurai Warriors
Koei | 62,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +12 años



Un beat'em up ambientado en el Japón feudal en el que debemos de acabar con cientos de enemigos mientras nos movemos por enormes escenarios.



8 **VALORACIÓN: Trepidantes combates, múltiples opciones: ideal para fans de la acción.**

Seven Samurai 20XX
Sammy | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Controlando a un samurái del futuro, debemos enfrentarnos a cientos de enemigos en combates muy simplotes. Una pena, porque el argumento engancha.



6 **VALORACIÓN: Si buscas acción rápida y sin complicaciones te divertirás, aunque es muy soso.**

1. SOCOM II: U.S. Navy Seals + Headset
Sony | 74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



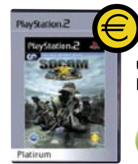
Lánzate con tu equipo de cuatro comandos a resolver las situaciones bélicas más peligrosas. Podrás dar órdenes a tus comandos mediante tu propia voz gracias a los nuevos headset que incluye. Mejora en todos los aspectos a la primera parte y sus modos de juego Online son aún mejores. Es el mejor juego de acción táctica para PS2.



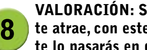
9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, te atrae el juego Online y te apetece dirigir un comando, éste es tu juego.**



SOCOM U.S. Navy Seals
Sony | 29,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Ación y estrategia en la que damos órdenes a nuestro soldados gracias a un micrófono (no incluido en la versión Platinum). Y claro, tiene modo Online.



8 **VALORACIÓN: Si el tema bélico te atrae, con este original juego te lo pasarás en grande.**

Spider-Man
Activision | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

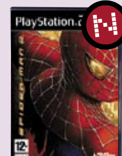


Basado en la película, este juego de acción cuenta con multitud de variadas misiones, que debemos cumplir usando los poderes del héroe.



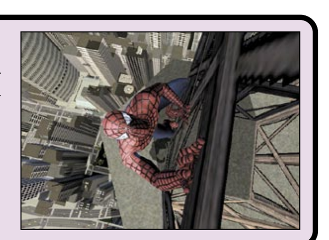
8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spider-Man en un variado juego capaz de divertir a todos.**

6. Spider-Man 2
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un gran juego de acción con tintes aventureros que tiene en su libertad de acción, en su héroe y en su variedad sus grandes valores. Sabe como divertir.

9 **VALORACIÓN: Convertirse en Spider-Man y recorrer libremente la ciudad es muy divertido, aunque no sea tan espectacular como la peli.**



Spawn: Armageddon
Namco | 62,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



El héroe del cómic debe enfrentarse a docenas de demoníacos enemigos en un arcade que al final se reduce a machacar botones y poco más.



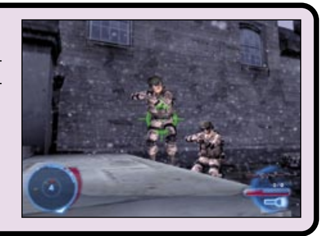
6 **VALORACIÓN: Divertido si buscas acción sin complicaciones, ya que se hace repetitivo.**

7. Syphon Filter: Omega Strain
Sony | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSone que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la ación de ritmo trepidante. Eso sí, orientada al juego Online.

8 **VALORACIÓN: Una de las mejores opciones para disfrutar a tope del juego Online. Jugando solo no pasa de ser un juego de acción más.**



The Hulk
Vivendi | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +11 años



Un protagonista de excepción para un juego de acción salvaje que además tiene el atractivo de mezclar la lucha y las peleas con la infiltración.

8 **VALORACIÓN: Aunque puede resultar corto, los fans del héroe lo disfrutarán.**

Transformers
Atari | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +7 años



La serie de dibujos animados da forma a un juego repleto de acción donde enormes robots se enfrentan en épicas batallas. Además, hay plataformas y conducción.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su variado desarrollo gustará tanto a fans de la serie como de la acción.**

Van Helsing
Vivendi | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción y combinado con plataformas y puzzles, al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.**

Way of the Samurai 2
Capcom | 44,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



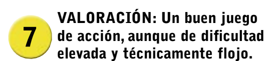
Una original fusión entre aventura y acción que se queda algo corta por culpa de un desarrollo repetitivo y un pobre apartado técnico.

6 **VALORACIÓN: Un juego perfecto para los apasionados de la estética e historia oriental.**

X-Men 2: La Venganza de Lobezno
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Un juego de acción con desarrollo aventurero que tiene en Lobezno y sus poderes sus principales alicientes. Gráficamente se podía pedir más.



7 **VALORACIÓN: Un buen juego de acción, aunque de dificultad elevada y técnicamente flojo.**

ZOE: The Second Runner
Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Acción a los mandos de un gigantesco robot volador que se enfrenta a combates que resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción y el anime corre a por él. Es un auténtico espectáculo.**

→Lucha

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea usando armas blancas o a base de golpes. El objetivo es ir acabando uno a uno con todos los rivales, en plan torneo por eliminatorias.

Los Recomendados



1. Tekken 4
El juego de lucha por excelencia en PS2. Además de tener el sistema de combate más completo y complejo, presenta además un precio irresistible. Un clásico.



2. Soul Calibur II
Un vibrante arcade que basa gran parte de su atractivo en el uso de armas blancas en los combates. Resulta tan espectacular como asequible a la hora de jugar.



3. Mortal Kombat
Un clásico de la lucha que se estrenó en PS2 con un cambio de look que le sentó muy bien. Uno de los juegos de lucha más largos y completos del catálogo.

Black & Bruised
BAM! | 19,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +12 años



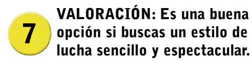
Boxeo con estética de dibujo animado, personajes muy exagerados y estilo de juego muy arcade y nada realista, aunque tampoco demasiado divertido.

5 **VALORACIÓN: Si no quieres un simulador es una opción, pero se hace corto y demasiado simple.**

Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.



7 **VALORACIÓN: Es una buena opción si buscas un estilo de lucha sencillo y espectacular.**

Dead or Alive 2
Tecmo | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean una señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.

8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

Def Jam Vendetta
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade en el que los raperos más famosos de los USA demuestran que además de cantar, son estrellas de la lucha libre. Divertido y bien realizado.

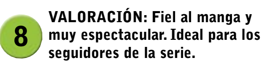
7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, con este juego te lo vas a pasar en grande.**

Dragon Ball Z Budokai

Bandai | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



El juego basado en la serie de animación nos presenta unos personajes y un desarrollo de los combates muy fieles a la estética y espíritu Dragon Ball.



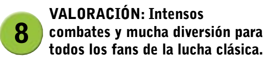
8 **VALORACIÓN: Fiel al manga y muy espectacular. Ideal para los seguidores de la serie.**

Hyper Street Fighter II

Capcom | 29,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +16 años



Para celebrar el 20 aniversario de esta clásica saga de la lucha 2D, Capcom nos presenta este juego en el que combinan personajes y ataques de toda la serie.



8 **VALORACIÓN: Intensos combates y mucha diversión para todos los fans de la lucha clásica.**

Kengo: Master of Bushido

Crave | 24,95 € | 1 jugador | Inglés | +18 años



Un juego de lucha muy técnico en el que encarnamos a un aprendiz de samurái que debe abrirse paso hasta convertirse en guardia del emperador.

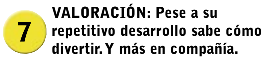
7 **VALORACIÓN: Un juego espectacular, aunque dificilillo para principiantes.**

Onimusha Blade Warriors

Capcom | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



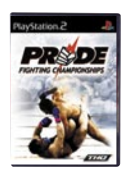
El universo de la saga *Onimusha* sirve de escenario para un juego de lucha basado en la magia y las espadas. Lo mejor es jugar cuatro a la vez.



7 **VALORACIÓN: Pese a su repetitivo desarrollo sabe cómo divertir. Y más en compañía.**

Pride FC

THQ | 54,99 € | 1-2 jugadores | Inglés | +16 años



Conviértete en el protagonista del campeonato FC y controla a uno de los 25 luchadores disponibles, cada uno con sus estilos y técnicas de lucha.



7 **VALORACIÓN: Similar a los juegos de wrestling y, como ellos, con pocas posibilidades.**

Virtua Fighter 4 Evolution

Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que incluye algunos extras. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Para muchos fans de la lucha *Virtua Fighter* es mejor que *Tekken*...**

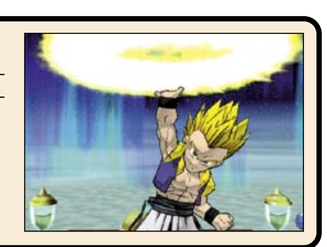
4. Dragon Ball Z Budokai 2

Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



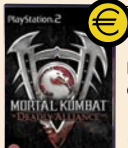
Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, un estilo gráfico como el de los dibujos, 35 luchadores y nuevos modos de juego.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si eres seguidor de la serie y te gustan los arcades sencillos lo disfrutarás.**



3. Mortal Kombat Deadly Alliance

Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



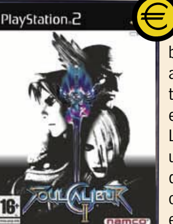
Lo más original de este clásico arcade de lucha es que los personajes pueden alternar entre tres estilos de combate. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si eres seguidor del género, *Mortal Kombat* no debería faltar en tu colección, tanto por calidad como por jugabilidad.**



2. Soul Calibur II

Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



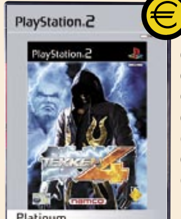
El rival de *Tekken* nos presenta combates basados en el uso de armas blancas de todo tipo, desde hachas a espadas o puñales. Las peleas alcanzan una espectacularidad difícil de ver en otros juegos y el ritmo es continuo. Por si fuera poco, ofrece suficientes alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.



10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todo tipo de jugadores, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

1. Tekken 4

Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Uno de los títulos clásicos de la consola. Un juego espectacular gráficamente y con un sistema de combate tan completo como divertido. Muestra un realista enfoque de la lucha, apoyado además en un conseguido apartado visual. Un imprescindible del género y más a este precio.



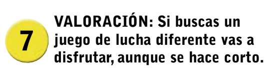
10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Gráficos, control, extras, diversión... Lo tiene todo para triunfar.**

War of the Monsters

Sony | 59,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un original juego de lucha en el que manejamos a enormes monstruos y podemos destruir todo a nuestro paso. Es sencillo de jugar y espectacular.



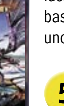
7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de lucha diferente vas a disfrutar, aunque se hace corto.**

Wrath Unleashed

LucasArts | 59,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +12 años



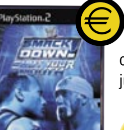
Curiosa mezcla de estrategia y juego de lucha que al final se queda en un arcade bastante sosete, que no aporta nada ni a uno ni otro género.



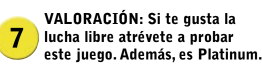
5 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha sencilla y no te importa mover ficha antes de los combates...**

WWE Smackdown! 4 Shout Your Mouth

THQ | 29,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | +15 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y precio.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre atrévete a probar este juego. Además, es Platinum.**

Varios

Los Recomendados



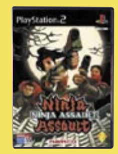
1. EyeToy Play

Uno de los productos más originales de PS2. Si te gusta quedarte con los amigos y quieres probar nuevas experiencias, no lo dudes y hazte con él.



2. Time Crisis 3

El juego de pistola por excelencia y una genial recreación de la máquina recreativa. Afina tu puntería y disfrutarás como un enano pegando tiros virtuales.



3. Ninja Assault

Otro gran juego de pistola que pondrá a prueba tus reflejos acabando con veloces ninjas. Menos técnico que *Time Crisis 3*, pero en algunas zonas aún más divertido.

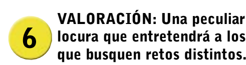
Aquí encontrarás juegos de lo más variopinto, que es difícil clasificar en otros géneros, como juegos de pistola, recopilaciones, arcades muy peculiares... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas que puedes encontrar en PS2.

Circus Maximus

THQ | 62,95 € | 1-4 jugadores | Ingles | +13 años



Curiosa mezcla, en la que pilotamos una cuádriga al tiempo que nos enfrentamos a los pilotos rivales. Se termina haciendo repetitivo, pese a sus modos de juego.



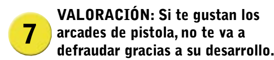
6 VALORACIÓN: Una peculiar locura que entretendrá a los que busquen retos distintos.

Endgame

Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan en pantalla. Le fallan los gráficos, un poco sosos.



7 VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.

Midway Arcade Treasures

Midway | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



24 clásicos de los salones recreativos de los años 80, tal y como los recordamos. Todos tienen una mecánica sencilla, aunque pican como siempre.

7 VALORACIÓN: Para nostálgicos que recuerden juegos como *Spy Hunter, Gauntlet, Smash TV*...

My Street

Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade compuesto por minijuegos de habilidad y reflejos que tiene el atractivo de poderse jugar Online. La pena es que resulta simple e infantilón.

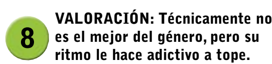
6 VALORACIÓN: Pese a ofrecer muchos y variados minijuegos, al final son bastante sosetes.

Ninja Assault

Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas alternativas, lo que alarga su vida útil.



8 VALORACIÓN: Técnicamente no es el mejor del género, pero su ritmo le hace adictivo a tope.

1. EyeToy Play + Cámara

Sony | 59,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | +3 años



La idea más original que puedes disfrutar en PS2. El juego incluye una cámara capaz de trasladar nuestros movimientos a la pantalla, para que nos enfrentemos a los más variados e hilarantes minijuegos. Si te juntas con varios amigos os lo podéis pasar en grande demostrando vuestra agilidad y reflejos.



8 VALORACIÓN: Una propuesta original y diferente que gustará a todo tipo de jugadores. Genial.

Pinball

Astroll | 14,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +3 años



Un recreación de las clásicas máquinas de petacos que tiene 11 mesas temáticas para elegir. No es que sea la bomba, pero por este precio...



7 VALORACIÓN: Si te gustan los pinball, ahora tienes una ocasión única de hacerte con 11 mesas.

R-Type Final

Irem | 39,95 € | 1 jugador | Inglés | +3 años



Un clásico de los matamarcianos que mantiene sus señas de identidad, como su desarrollo 2D, pero gráficamente adaptado a los nuevos tiempos.



7 VALORACIÓN: Conserva toda la emoción y diversión de los "mata-mata" clásicos.

Silent Scope 3

Konami | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años

Un simulador de francotirador que, por desgracia, no puede jugarse con pistola. Es original y divertido, aunque resulta demasiado corto.

6 VALORACIÓN: Para fans de los arcades de disparo que quieran probar cosas nuevas... y cortas.

Space Invaders Anniversary

Taito | 24,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años



Para celebrar el 25 aniversario de este clásico matamarcianos, Taito nos ofrece en un solo disco todas las versiones del juego: incluso algunas vectoriales...

6 VALORACIÓN: Un título para nostálgicos, ya que es muy simple y repetitivo a la larga.

XII Stag

Taito | 19,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



Un matamarcianos 2D de scroll vertical que retoma la jugabilidad de los clásicos de los 80. Igual que aquellos, se queda corto, aunque es vibrante.



6 VALORACIÓN: Dirección directa y sin complicaciones para asiduos a las recreativas de los 80.

2. Time Crisis 3

Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Es el mejor y más largo arcade de pistola para PS2, además ofrece un ritmo de juego frenético y una exquisita calidad gráfica, como la de la recreativa.

9 VALORACIÓN: Si tienes una pistola, no lo dudes un instante: éste es el juego que estabas esperando. No te defraudará.



Estrategia

Aquí hemos reunido este tipo de juegos que en general nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia que habilidad. Básicamente vais a encontrar juegos de estrategia y conquista, simuladores, juegos de tablero...

Los Recomendados



1. Los Sims Toman la Calle

El simulador social por excelencia. Si te atrae la idea de vivir una vida virtual no serás capaz de resistirte a su encanto.



2. Commandos 2

El mejor juego de estrategia bélica. Ofrece un entorno gráfico alucinante, una historia absorbente y una mecánica original y divertida. Eso sí, es bastante difícil.



3. Total club Manager 2004

Estrategia deportiva que te permite controlar todas las variables del club que elijas. Si eres un "sabio" del fútbol, es tu juego.

Gladius

LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



El objetivo es dirigir a un grupo de gladiadores en combates por turnos que requieren habilidad y estrategia, incluso a la hora de elegir armas y protecciones.



7 VALORACIÓN: Las tácticas y la gestión de luchadores encantará a los fans de la estrategia.

Jurassic Park: Operation Genesis

Vivendi | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico". Tenemos que crear dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...



7 VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de gestionar y construir lo pasarás en grande.

Los Sims

EA Games | 29,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



Conviértete en el dios de tu sim y gestiona por completo todos los aspectos de su vida: qué come, qué viste, dónde trabaja, sus amigos...

8 VALORACIÓN: Un "simulador de vida" que atrapa desde el principio. A este precio tienes que probarlo.

Monopoly Party

Atari | 19,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | +3 años

Un recreación digital del clásico juego de tablero. La ventaja es que puedes jugar solo contra la máquina. Resulta un poco lento... y con menos gracia.

6 VALORACIÓN: Si eres seguidor del Monopoly tradicional, podrás jugar aunque estés solo.

Age of Empires II: Age of Kings

Konami | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Poder manejar a distintos personajes históricos repitiendo batallas reales sabe hacerse de lo más adictivo, aunque gráficamente resulta muy flojo.



7 VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de estrategia en tiempo real, seguro que te diviertes.

Aliens Vs Predator Extinction

EA Games | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.



7 VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, sí es interesante si buscas estrategia con opciones.

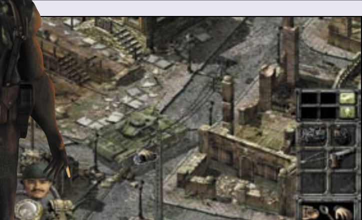
2. Commandos 2: Men of Courage



Pyro | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años







El mejor y más completo juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos especiales para enfrentarnos a numerosas misiones basadas en acontecimientos reales de la II Guerra Mundial. Para cumplir nuestros objetivos debemos combinar las habilidades de cada comando. Y todo con un apartado técnico de lujo que muestra escenarios detallados.



9 VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable para un juego absorbente aunque difícil. Para jugadores pacientes.

5. Kuri Kuri Mix



Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos que plantean los niveles. Divertido y absorbente.



8 VALORACIÓN: Uno de los títulos más divertidos que puedes encontrar para jugar cooperando. A este precio deberías probarlo.



1. Los Sims Toman la Calle

EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años





Dirige todos los aspectos de la vida de tu personaje, desde su trabajo a sus relaciones sociales, pasando por sus horarios de comida y hasta su higiene. Muy parecido a la primera parte, pero con muchas más opciones, objetos y posibilidades ¡Y es que ahora podemos recorrer la ciudad! Lo tiene todo para atrapar durante meses y meses.

9 VALORACIÓN: Uno de esos juegos que cuando te atrapa no puedes dejar de jugar. Eso sí, nada de acción: sólo relaciones sociales.

4. Manager de Liga 2004



Codemasters | 49,95 € | 1-2 jugador | Cast. | + 3 años

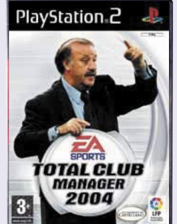
Un entretenido manager con el podremos gestionar todos los aspectos de 778 clubes reales: fichajes, entrenos... Eso sí, no disputas los partidos, sólo das órdenes.

8 **VALORACIÓN: Un completo simulador de "presidente" que enganchará a los estudiosos del fútbol: podrán controlar los designios de su club.**



3. Total Club Manager 2004

EA Sports | 49,95 € | 1 jugador | Castellano | + 3 años



EA Sports se lanza a la estrategia deportiva con un manager cargado de opciones que nos permite dirigir todos los aspectos del club (real) que elijamos, por supuesto. Fichar jugadores, vigilar la cantera, fijar el precio de las entradas o remodelar el estadio son algunas de las opciones de las que dispondremos. Además, es compatible con *FIFA 2004*, lo que significa que podremos jugar en *FIFA* con nuestro equipo de *Total Manager*.



8 **VALORACIÓN: Un juego ideal si te gusta la estrategia deportiva y quieres demostrar que tú sí ganarías la Liga.**





Ring of Red

Konami | 29,95 € | 1 jugador | Inglés | +18 años



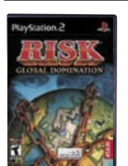


Un juego de estrategia por turnos, original y bien realizado que no defraudará a los amantes del género, aunque su desarrollo es a veces lento.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para amantes de la estrategia militar por turnos.**

Risk Global Domination

Atari | 39,95 € | 1-6 jugadores | Castellano | +3 años



Este conocido juego de mesa nos propone conquistar el mundo desplazando ejércitos por un tablero virtual. Ideal para jugar con amigos... aunque es un poco lento.



6 **VALORACIÓN: Estrategia en su vertiente más pura, ideal para los aficionados al juego de mesa.**

Worms 3D

Sega | 49,95 € | 1-3 jugadores | Castellano | +3 años



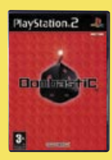
Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.



7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia en un juego ideal para jugar en compañía.**

Puzzles

Los Recomendados



1. Bombastic

Un divertidísimo reto a la inteligencia que te encantará a poco que te guste devanarte los sesos ante retos en apariencia sin solución. Muy adictivo.



2. Super Bust A Move

Un clásico del género por el que no pasa el tiempo. No es que sea muy espectacular de ver, pero te garantizamos que las partidas para dos jugadores son épicas.

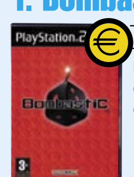


3. Detonator

Otra opción de calidad para los que prefieren usar la materia gris y resolver puzzles cada vez más retorcidos y complicados. Un reto a la inteligencia.

Juegos que retan nuestra habilidad e inteligencia a base de proponernos retos de lo más variados: hacer líneas, juntar elementos del mismo color... Tetris es el mejor exponente de este adictivo género, que suele resultar más divertido jugando a dobles.

1. Bombastic

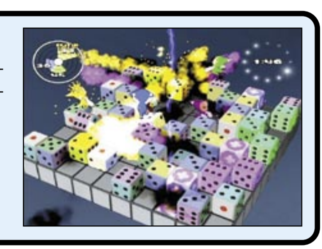




Capcom | 39,95 € | 1-5 jug. | Inglés | + 3 años

El objetivo de este adictivo puzzle es juntar dados de manera que coincidan sus caras. Supone un divertidísimo reto a la inteligencia.

7 **VALORACIÓN: Encantará a los seguidores de los puzzles que obligan a pensar y actuar rápido. Y tiene un entretenido modo Multijugador.**



Detonator

Midas | 19,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



El juego nos enfrenta a complejos puzzles en los que debemos demoler edificios virtuales colocando estratégicamente piezas explosivas.



7 **VALORACIÓN: Un puzzle muy adictivo gracias al reto para la inteligencia que supone.**

Eggo Mania

Kemco | 59,95 € | 1-2 jugador | Castellano | +3 años



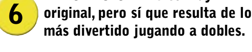
Utiliza bloques de distintas formas y tamaño para construir diques cada vez más altos y evitar que suba el nivel de agua. Entretenido sin más.

5 **VALORACIÓN: Pese a su divertido modos para dos jugadores, sólo entretiene un rato.**

Puyo Pop Fever

Sega | 29,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años

Debemos unir diversas "judías" del mismo color para conseguir que desaparezcan de pantalla. Muy divertido, sobre todo jugando contra un amigo.



6 **VALORACIÓN: No es muy original, pero sí que resulta de lo más divertido jugando a dobles.**

Super Bust a Move

Ubi Soft | 19,95 € | 1-2 jugadores | Inglés | +3 años



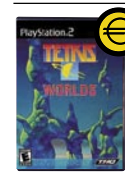
Uno de los mejores y más adictivos puzzles de todos los tiempos, que divierte y entretiene hasta límites insospechados. Eso sí, gráficos flojillos.



7 **VALORACIÓN: Si crees que explotar burbujas es cosa de niños, pruébalo y nos cuentas.**

Tetris Worlds

THQ | 19,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



Una revisión del clásico Tetris. Ya conoces la mecánica: encajar piezas de distintas formas para ir completando líneas horizontales.



6 **VALORACIÓN: Adictivo hasta decir basta, aunque también bastante soso gráficamente.**

Acción en 1ª persona

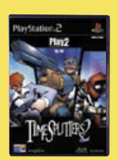
Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. En ocasiones muestran un elevado componente estratégico aunque en otras los único que importa es disparar rápido y bien.

Los Recomendados



1. Medal of Honor

Da igual el juego de la saga que escojas. Si te gusta el realismo y la ambientación de lujo basada en la II Guerra Mundial, estos juegos no deberían faltar en tu colección.



2. TimeSplitters 2

El shoot'em up más completo que existe, por opciones, duración, variedad, modos multijugador... Y además a precio Platinum. Si te gusta el género, pruébalo.

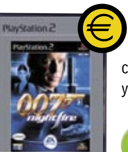


3. XIII

Una de las propuestas más originales, tanto por su desarrollo como por su estética de cómic. Si te apetece probar cosas nuevas, y a buen precio, es una gran opción.

007: Nightfire

EA Games | 27,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista y la ambientación de James Bond.

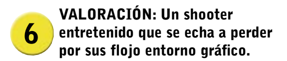
8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica para un juego que gustará a los amantes del género.**

Die Hard Vendetta

Vivendi | 24,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



John McLane, el protagonista de "La Jungla de Cristal" vuelve a las andadas en este shooter en el que nuestro objetivo es acabar con delincuentes en L.A.



6 **VALORACIÓN: Un shooter entretenido que se echa a perder por sus flojo entorno gráfico.**

Ghost Recon: Jungle Storm

Ubi Soft | 29,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años

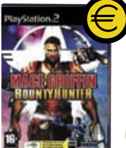


Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar online, ya que es barato e incluye headset.**

Mace Griffin: Bounty Hunter

Vivendi | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +16 años



Un divertido shooter subjetivo con una magnífica ambientación futurista, en el que además hay fases a los mandos de naves espaciales.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción si buscas algo diferente en el género, y más con este precio.**

Medal of Honor: Frontline

EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Disfruta de una perfecta recreación de la II Guerra Mundial, convirtiéndote en un soldado aliado que debe enfrentarse a batallas como el Día D en Normandía.

9 **VALORACIÓN: No pararás hasta llegar al final... aunque sería genial si tuviera multijugador.**

Red Faction II

THQ | 29,95 € | 1-4 jugadores | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Return to Castle Wolfenstein

Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido pero es sólo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

1. Medal of Honor: Rising Sun

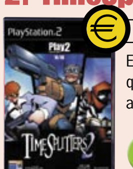
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en el frente del Pacífico, este shooter nos lleva a luchar contra los japoneses, empezando por el ataque a Pearl Harbor. Su excelente ambientación es una de sus principales bazas, aunque se hace corto jugando solos. Incluye un modo cooperativo a pantalla partida y modos Online. Si te atrae la idea, tienes la primera parte, *Frontline*, en Platinum.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online.**

2. TimeSplitters 2

Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shooter más largo, completo, original y divertido que puedes encontrar. Es divertido de principio a fin, aunque técnicamente se ha quedado un pelín atrás.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shoot'em up fueran igual de completos y divertidos, tanto jugando solos como en multijugador.**

S.W.A.T.: Global Strike Team

Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción subjetiva con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un grupo de policías de élite enfrentados a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con mucha acción y algo más, ésta es una gran opción.**

The Sum of All Fears (Pánico Nuclear)

Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un shooter de atractiva ambientación militar que aprovecha la licencia de la película. Lástima que técnicamente sea flojo y con un desarrollo algo simple.

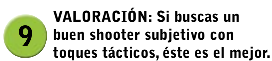
6 **VALORACIÓN: Estilo realista, ideal para los fans de lo militar, pero los hay mucho mejores.**

3. Rainbow Six 3

Ubi Soft | 59,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico con un desarrollo realista y situaciones emocionantes, que podemos compartir a pantalla partida o con 5 amigos en sus modos Online.



9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

Warhammer 40.000 Firewarrior

THQ | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +16 años



Ambientado en el universo Warhammer, este shooter ofrece duraderos modos de juego y mucha acción, aunque los enemigos son poco variados.



8 **VALORACIÓN: Con mejores gráficos y una mejor I.A. sería una auténtica joya. Y es Online.**

World War Zero: Iron Storm

Wanadoo | 49,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



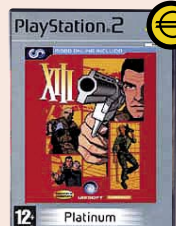
Un buen shooter que tiene en su gran control y en su buena ambientación (en un futuro alternativo) sus grandes virtudes. Es algo lineal y repetitivo.



8 **VALORACIÓN: Pese a su convencional desarrollo ofrece un vibrante enfoque de la acción.**

3. XIII

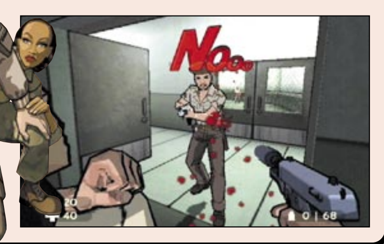
Ubi Soft | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter que copia la estética del cómic en el que se basa y que sorprende tanto por su estética como por su original desarrollo. Resulta variado y divertido y se destapa como una de las propuestas más innovadoras que puedes encontrar. Sólo algunos defectillos de control le restan puntos, pero a este precio...

9 **VALORACIÓN: Ideal para los que quieran disfrutar de algo diferente dentro de los shoot'em up subjetivos.**





Arcades de Vuelo

Juegos basados en el pilotaje de naves, con pretensiones más o menos realistas. Se han incluido tanto juegos de aviones, como de helicópteros naves espaciales o mechas, siempre que a la hora de jugar influya tanto el disparo como el pilotaje.

Los Recomendados



1. Secret Weapons

Un simulador de vuelo con el aliciente de mostrarnos los principales aviones militares de la Segunda Guerra Mundial. Un arcade fácil de manejar y divertido.



2. Galactica

Simulador de vuelo espacial, que nos permite manejar todo tipo de naves para enfrentarnos a variadas (y difíciles) misiones en lo más profundo del espacio.



3. Deadly Skies III

Más de un centenar de aviones reales para combatir por los cielos de todo el planeta. Correcta mezcla de arcade y simulador para un género poco explotado en PS2.

2. Battlestar Galactica

Vivendi | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



La famosa serie de TV, recientemente "reestrenada" en USA, es la base este simulador espacial que nos invita a divertidos combates contra naves alienígenas.



7 **VALORACIÓN: Un arcade de naves con aires de simulador de vuelo que sabrá atrapar a los que gusten de este tipo de acción.**



Battle Engine Aquila

Atari | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +13 años



Ponte a los mandos de un Mecha capaz de atacar por tierra y aire y demuestra tu habilidad en multitudinarios combates cargados de acción y explosiones.

6 **VALORACIÓN: Pese a sus defectos gráficos divertirá a los seguidores de los juegos de naves.**

Deadly Skies III

Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Más de 120 aviones reales y 60 variadas misiones. Buenos gráficos, buen control y buena historia para una divertida mezcla de arcade y simulación.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan los simuladores de vuelo, ésta es una de las mejores opciones.**

Defender

Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade espacial bien realizado y con buenas dosis de acción, aunque su escasa duración y la monotonía de su desarrollo le restan interés.

6 **VALORACIÓN: Una buena opción si te gustan los shooters de "navecitas" sin complicaciones.**

Iron Aces 2: Birds of Prey

THQ | 64,95 € | 1 jug. | Inglés | +3 años



Es el único simulador de aviones y presenta 34 naves diferentes. Lástima que técnicamente resulte flojo y que los combates carezcan de ritmo.

5 **VALORACIÓN: Un simulador de vuelo largo y con muchos aviones, pero lento y sosete.**

Gungriffon Blaze

Virgin Play | 19,95 € | 1 jugador | Inglés | +16 años



Gracias a su soberbio control, es una delicia pilotar a un gigantesco mecha para enfrentarte a enormes escenarios plagados de enemigos.



6 **VALORACIÓN: Técnicamente se ha quedado desfasado y a la larga se hace monótono.**

Thunderhawk: Operation Phoenix

Eidos | 57,04 € | 1 jugador | Inglés | +3 años



Este simulador de combate nos lleva por los principales conflictos bélicos de Europa Occidental y Oriente Medio pilotando un potente helicóptero.



7 **VALORACIÓN: Un juego realista y entretenido que sufre un apartado técnico algo desfasado.**

1. Secret Weapons over Normandy

LucasArts | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade con vocación de simulador que nos pone a los mandos de los aviones protagonistas de II Guerra Mundial. Lo mejor, su sencillo control.



8 **VALORACIÓN: Un asequible simulador aéreo que ofrece divertidos combates y una gran variedad de aviones reales.**



Plataformas

Juegos en los que en su desarrollo es fundamental saltar con precisión. Son juegos donde prima la habilidad, aunque también nos suelen obligar a investigar a fondo los escenarios, recoger objetos y resolver pequeños puzzles o misiones.

Los Recomendados



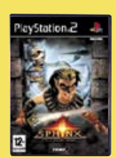
1. Jak II El Renegado

Un plataformas variado, lleno de alternativas y plagado de situaciones originales. Además, es largo y oculta docenas de sorpresas. Uno de los mejores juegos de PS2.



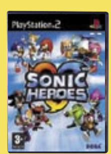
2. Ratchet & Clank 2

Acción y plataformas a partes iguales en un juego espectacular y muy divertido, que sabe cómo atrapar desde la primera partida gracias a su trepidante ritmo.



3. Sphinx y la Maldita Momia

Por su sentido del humor y sus dos protagonistas, es uno de los plataformas más divertidos y originales del momento.



4. Sonic Heroes

Este personaje clásico de los videojuegos se estrena en PS2 con un plataformas en el que debemos manejar a un trío de héroes con características muy distintas.



5. Rayman 3

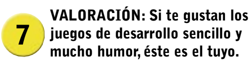
Una aventura perfecta para toda la familia que tiene en su accesible desarrollo y en su simpático protagonista sus principales virtudes. Se deja jugar desde el principio.

Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex

Vivendi | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que ofrece un montón de sorpresas y minijuegos en su variado desarrollo. Un juego divertido, directo y sin complicaciones.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de desarrollo sencillo y mucho humor, éste es el tuyo.**

I-Ninja

Namco | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 7 años



Un plataformas con mucha acción, simpático y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones su principal atractivo.



8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un plataformas fresco, simpático y con mucha acción.**

Jak & Daxter

Sony | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Un juego largo y plagado de sorpresas que nos propone multitud de retos y ofrece un magistral despliegue técnico. Tiene menos acción que su secuela.

9 **VALORACIÓN: Perfecto si buscas un plataformas con más toques aventureros que armas y disparos.**

Kya: Dark Lineage

Atari | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, entre las que destaca poder volar en corrientes de aire. Es tan complejo que llega a desorientar.

7 **VALORACIÓN: Profundo, variado y divertido, aunque su intrincado diseño lo hace demasiado denso.**

1. Jak II: El Renegado



Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 12 años



Un impresionante plataformas, casi una aventura de acción, que conjuga magistralmente las acción, la conducción, los saltos, los puzzles... Y todo adornado con unos gráficos de lujo y con un desarrollo que sabe atrapar. Es un juego largo y espectacular, aunque más difícil y complejo que la primera parte.



10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de este genial plataformas es una sorpresa continua. Un juego imprescindible.**

Pitfall: The Lost Expedition

Activision | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 3 años



Saltos, acción y puzzles se unen en un simpático plataformas de corte clásico. Ofrece buenos gráficos y un desarrollo entretenido y sin complicaciones.



7 **VALORACIÓN: Sabrá divertir a cualquier seguidor del género gracias a su sencillo desarrollo.**

Ratchet & Clank

Sony | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Humor y calidad gráfica para un divertido juego que mezcla la acción, la habilidad y las plataformas. Es largo y permite manejar docenas de artilugios.

9 **VALORACIÓN: Gustará a todo fan de las plataformas y la acción. Y es más barato que su secuela...**

Rayman 3

Ubi Soft | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Mucho sentido del humor y mucha magia para un plataformas con un gran sistema de control y un entretenido desarrollo que atrapará a todo tipo de jugadores.

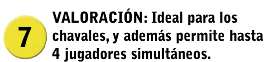
8 **VALORACIÓN: Una pena que no sea más largo, porque es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Shrek 2

Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | + 3 años



Un juego perfecto para los más pequeños, que disfrutarán con su desarrollo sencillo y fácil en el que hay tanto acción como saltos y minijuegos.



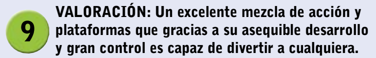
7 **VALORACIÓN: Ideal para los chavales, y además permite hasta 4 jugadores simultáneos.**

2. Ratchet & Clank 2



Sony | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 3 años

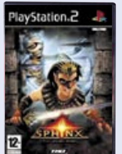
Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más saltos, más armas, más planetas que recorrer... Y lo que es mejor: es aún más intenso y divertido.



9 **VALORACIÓN: Un excelente mezcla de acción y plataformas que gracias a su asequible desarrollo y gran control es capaz de divertir a cualquiera.**



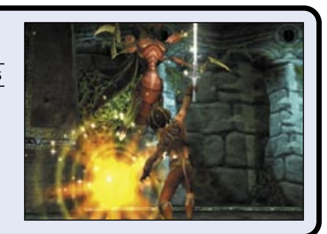
3. Sphinx y la Momia Maldita



THQ | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 12 años

Un plataformas sorprendente, divertido y con mucho humor, en el que manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad, tanto técnicamente como a la hora de jugar, que no defraudará a los seguidores del género.**

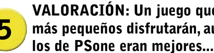


Spyro: Enter the Dragonfly

Vivendi | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Maneja un simpático dragón para explorar enormes escenarios 3D. Un juego con mucho potencial, pero echado a perder por errores técnicos.



5 **VALORACIÓN: Un juego que los más pequeños disfrutarán, aunque los de PSone eran mejores...**

4. Sonic Heroes



Sega | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 3 años

Combinando las habilidades de tres personajes debemos superar los obstáculos de retorcidos niveles. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y de ritmo trepidante para todos los públicos.**



Taz Wanted

Atari | 19,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



El "héroe" de los dibujos animados se enfrenta a retos bastante simples y repetitivos, aunque gracias a su ritmo y simpatía sabe hacerse entretenido.

7 **VALORACIÓN: Suple la sencillez de su desarrollo con un ritmo de juego trepidante que engancha.**

Vexx

Acclaim | 29,95 € | 1 jugador | Castellano | +3 años



Un plataformas al uso, con muchos saltos, grandes escenarios y muchos enemigos. Es bastante largo y difícil, aunque presenta numerosos defectos técnicos.

7 **VALORACIÓN: Ofrece muchas horas de juego y sabe "picar", pero es poco variado y algo feote.**

Wallace & Gromit In Project Zoo

Acclaim | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático y accesible plataformas de corte tradicional, con un desarrollo entretenido y puzzles ingeniosos. Lástima que el control no sea mejor.

7 **VALORACIÓN: Un juego ideal para los fans de las plataformas clásicas y a un gran precio.**

Whiplash

Eidos | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | + 7 años



Un juego cargado de exploración, saltos y humor negro, con un desarrollo clásico que gracias a su pareja de protagonistas se convierte en original y muy divertido.

8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad suficiente para divertir a cualquiera**

Musicales

Juegos basados en la música. Pueden ser de baile, donde debemos seguir el ritmo de la melodía y ejecutar ciertos movimientos, o de composición musical, que nos permiten crear nuestras propias melodías. En general se basan en el ritmo y la habilidad.

Los Recomendados



1. Singstar

Convierte tu consola en un karaoke y disfruta de 30 temas originales. Uno de los juegos más frescos de PS2, ideal para compartir en fiestas y reuniones.



2. EyeToy Ritmo Loco

Usa tu cámara EyeToy para enfrentarte a los más variadas y divertidas coreografías de baile al tiempo que demuestras tu ritmo.



3. Dancing Stage Fever

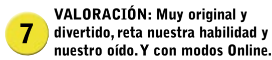
Si tienes una alfombra de baile y te gusta mover el esqueleto, te lo pasarás en grande botando frente a la televisión.

Amplitude

Sony | 19,95 € | 1-4 jugadores | Castellano | +12 años



Un juego musical que consiste en activar las distintas pistas de cada canción moviendo una especie de nave espacial. Sabe cómo atrapar y divertir.



7 **VALORACIÓN: Muy original y divertido, reta nuestra habilidad y nuestro oído. Y con modos Online.**

Dancing Stage Fever

Konami | 44,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu habilidad y ritmo pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombra alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal para echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

EyeToy: Ritmo Loco + Cámara

Sony | 29,95 € | 1-2 jugadores | Castellano | +3 años



Con tu propia imagen en la pantalla, enfréntate a los más divertidos bailes poniendo a prueba tu sincronización, ritmo y habilidad. Ideal para reuniones.

7 **VALORACIÓN: Un juego muy divertido capaz de convertir cualquier reunión en una fiesta.**

Mad Maestro

Eidos | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +11 años

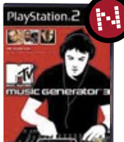


El planteamiento no puede ser más original: dirigir una orquesta de música clásica. Divertido, innovador y con simpáticos gráficos.

7 **VALORACIÓN: Atrapa y gustará a los fans de la música que quieran probar su ritmo y habilidad.**

MTV Music Generator 3

Codemasters | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

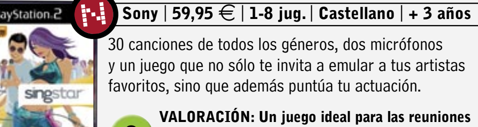


Un editor musical que permite crear nuevos temas o modificar los incluídos. Presenta una enorme librería de sonidos y podemos grabar nuestras composiciones.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la edición y la composición, aquí tienes una completa herramienta.**

1. Singstar + 2 Micrófonos

Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | + 3 años



30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones de amigos, fans de la música y cantantes en potencia. Una apuesta fresca y diferente.**



→Packs económicos

Si todavía no tienes una PS2 y estás pensando en hacerte con ella, seguro que te resulta interesante alguno de los muchos packs que pueden encontrarse actualmente en el mercado. Además de los packs creados por la propia Sony, disponibles en cualquier comercio, también podrás encontrar interesantes ofertas en otros sitios. Recuerda que la consola sola vale 180 euros. Ya sabes, busca, compara...

Pack Sony
Fórmula One 2004 + Volante Speedster 3

Un bundle de lo más atractivo para fans del motor: el juego oficial de esta temporada de F-1 y un estupendo volante. Haz cuentas y verás que te ahorras 30 euritos.



109'95 €

Pack Sony
Cuestión de Honor + DVD Hero

Los apasionados de las artes marciales podrán disfrutar de su género favorito tanto en videojuego como en película. El protagonista en ambos casos es el actor Jet-Li.



64'95 €

Pack Sony
Pop Star Academy + Alfombrilla

Si te gusta bailar aquí tienes una divertida propuesta. El juego es de los normalitos, pero jugando con la alfombrilla que incluye (y unos amigos), la diversión está garantizada.



59'95 €

Pack Centro Mail
Hardware Online Arena + Network Adaptor

Una oferta irresistible para los que quieran estrenarse en el juego Online, ya que te llevas el adaptador de banda ancha y un juego por el precio de un Platinum.



29'95 €

Pack Sony
Time Crisis 3 + Pistola G-Con2

El mejor juego de pistola que existe, en un bundle exclusivo con la mejor pistola del mercado. Haz cuentas y ya verás como así te sale mucho más barato...



79'95 €

Pack Sony
PS2 + Formula One 2004

Si no tienes aún una PS2 y además te apasiona la velocidad y eres seguidor de Fernando Alonso, este Bundle cubrirá de golpe todas tus necesidades.



199'95 €

Packs Barça, Atlético de Madrid y Valencia CF
PS2 + Esto es Fútbol 2004 + Pegatina personalizada para la consola

No sólo te llevas *Esto es Fútbol 2004* (el mejor juego de fútbol para echar partiditas online) y una PS2, además podrás personalizar tu consola con los colores de tu club preferido gracias a las pegatinas exclusivas que incluye el bundle.



199 €

Pack SingStar
PS2 + SingStar + 2 Micrófonos

¿Te gusta cantar? Pues no lo dudes y llévate una PS2 Silver acompañada del divertido karaoke Singstar que, como sabrás, incluye dos fantásticos micrófonos. Las reuniones con amigos nunca serán las mismas.



199'95 €

Pack Sony
PS2 + Smash Court Tennis 2
Para fanáticos del tenis que no se quieran cansar mucho practicando su deporte preferido. Actualmente, el mejor simulador de tenis de PS2 y a un gran precio.



Pack Sony
PS2 + Moto GP 3
Moteros de pro, amantes de las dos ruedas, ¿no os apetece una carrerita con el mejor simulador de motos de PS2? El precio del pack merece la pena.



Pack Sony
PS2 + 2 Películas
Llévate la consola y las dos películas de "Los Ángeles de Charlie". El ahorro es considerable: te sale a 5 euros cada peli. Hombre, no son obras de arte, pero no nos negaréis que divertidas y "atractivas" sí que son...



Pack Sony
PS2 + El Retorno del Rey (juego) + Las Dos Torres (DVD ed. extendida)
Los seguidores de "El Señor de los Anillos" que no tengan PS2 no deben dejar esta oportunidad: sólo 20 euros les va a costar el juego de *El Retorno del Rey* y la Edición Especial en DVD de "Las Dos Torres".



Pack Sony
PS2 + Las Dos Torres (ed. ext.)
¿Quién me lo deja más barato? Si descuentas el precio de la consola (180 euros), resulta que la Edición Especial en DVD de "Las Dos Torres" te va a costar 10 euritos de nada.



Pack Sony
PS2 + Medal of Honor: Rising Sun
La guerra continúa en PS2 y si el género bélico te atrae y la Segunda Guerra Mundial es una de tus pasiones, aquí tienes el bundle perfecto para ti.



Pack Sony
PS2 Silver + 2 Dual Shock
No es que ahorres mucho dinerito con este pack, pero no nos negarás que el conjunto te puede quedar de lujo en el salón de casa... Si también tienes una TV plata satinada.



Pack Fnac
PS2 + Eye Toy (juego y cámara) + Final Fantasy X + Memory Card
Por sólo 30 euros te sale una tarjeta de memoria y *Final Fantasy X* si te compras el Pack EyeToy en Fnac.



El Corte Inglés (Sólo Online)
PS2 Aqua + TV Samsung TFT 17´´ + Volante SpeedSter 3 + Fórmula One 2003
¿Además de consola necesitas una TV de pantalla plana? Pásate por la web de El Corte Inglés y mira sus ofertas Online...



→Periféricos

Los periféricos nos permiten disfrutar a tope de las posibilidades de nuestra consola, aumentando en muchos casos sus prestaciones, como los equipos de sonido o los multitap. Es más, algunos son tan imprescindibles como las tarjetas de memoria... Aquí tenéis una relación de los mejores y más útiles periféricos, para que sepáis cuál es el que más os conviene según vuestros gustos y vuestro bolsillo.

Dual Shock 2

Pad analógico | 29,95 € | Sony

Es el pad oficial y eso ya dice mucho. Un mando excelente, con una perfecta ergonomía y unos materiales y acabado soberbios. Tantos los botones como los sticks y la cruceta responden a las mil maravillas. El mejor con diferencia.





VALORACIÓN: No es de los mandos más baratos, pero la calidad que ofrece compensa con creces.

The Hulk Pad

Pad analógico | 29,95 € | Herederos de Nostromo

Un mando de excelente diseño y muy cómodo pese a ser más grande de lo normal. La calidad de los materiales es excelente y ofrece un extra muy interesante para los fans del héroe: el mando se ilumina en verde mientras juegas.





VALORACIÓN: Un pad que se coloca entre los mejores de la consola, aunque un poco caro.

Lara Croft Pad + Porta CD

Pad analógico | 19,95 € | Guillemot

Diseñado para satisfacer a la legión de fans de Lara Croft, este pad presenta un buen acabado en general y una calidad de materiales más que correcta. Le falla la cruceta, poco exacta en las diagonales.



MB **VALORACIÓN: Los fans de Lara Croft ya pueden jugar al nuevo *Tomb Raider* equipados a tope.**

Spider-pad

Pad analógico | 19,95 € | Herederos de Nostromo

Una nueva versión del pad de Spider-Man que incluye como novedad iluminación en todo el cuerpo del mando. Un pad de excelente calidad que sólo cojea en la cruceta, demasiado blanda, y en que resulta algo grande.





VALORACIÓN: Ideal para los fans de Spider-Man y además a un precio realmente ajustado.

Control Pad Centro Mail

Pad analógico | 9,95 € | Centro Mail

Un buen pad, correcto en todos los aspectos y cómodo pese a su rechoncho diseño. Resulta una de las opciones más interesantes teniendo en cuenta su precio, ya que aunque no destaca en nada en particular, tampoco tiene defectos graves.





VALORACIÓN: Un relación calidad/precio difícilmente superable. No es el mejor, pero es correcto en todo.

Wireless Firebird RF Logic 3

Pad analógico | 49,95 € | Herederos de Nostromo

Un pad sin cables que usa radiofrecuencia para enviar la señal, lo que nos garantiza una recepción perfecta haya o no obstáculos por medio. La única pega que se le puede poner es la cruceta, demasiado endeble, por lo demás, excelente.





VALORACIÓN: Un pad de enorme calidad, aunque claro, eso se paga. Aunque si quieres jugar sin cables...

Memory Card 16Mb Upxus

Tarjeta de memoria | 29,95 € | Hypnosys

Una tarjeta de memoria con el doble de capacidad de la oficial y que no usa datos comprimidos. Nosotros la hemos probado y no nos ha dado ningún problema, pero ya sabéis que con la memoria no nos gusta jugar. Lo mejor, su precio.



E **VALORACIÓN: Si la tarjeta oficial se te queda corta, aquí tienes el doble de espacio por el mismo precio.**

Memory Card Sony 8Mb Silver

Tarjeta de memoria | 29,95 € | Sony

Si quieres guardar partidas, como es de rigor, tienes que tener una tarjeta de memoria y nuestro consejo siempre será la tarjeta oficial, ya que es garantía de calidad. Y es que perder las partidas guardadas no es plato de gusto, ¿verdad? Sus 8 megas son más que suficientes.





VALORACIÓN: Es cara con respecto a otras opciones, pero también es la más segura.

Memory Booster Logic 3 16Mb

Tarjeta de memoria | 32,96 € | Logic 3

Si tienes una tarjeta oficial, triplicarás su tamaño con este aparatito. Basta con que introduzcas en su interior la Memory Card 2 para obtener otros 16 megas. Es fiable y de calidad, aunque limitado al no permitir que grabemos en su interior partidas de la tarjeta original.





VALORACIÓN: Interesante y económico frente a las tarjetas oficiales, aunque menos práctico que otras.

DVD Remote Silver

Mando DVD | 9,95 € | Centro Mail

Tiene las prestaciones justas y no destaca en ningún aspecto. Es un mando a distancia correcto y pequeño. Eso sí, está "tirado" de precio y es compatible con el receptor integrado en los nuevos modelos de PlayStation 2.



MB **VALORACIÓN: Si no buscas nada especial en un mando a distancia, no vas a encontrar nada mejor a este precio.**

CALIDAD/PRECIO Play2 RECOMENDADO

Steps

Mando DVD | 14,95 € | Nostromo

Ofrece un diseño atractivo, una buena ergonomía y una gran calidad en los materiales. Además, podéis despreocuparos de la recepción de la señal, ya que responde incluso con obstáculos de por medio.



MB **VALORACIÓN: Un mando a distancia de elevada calidad, con una excelente recepción de señal y a un estupendo precio.**

DVD Remote Control Sony

Mando DVD | 19,95 € | Sony

El mando oficial ofrece el mejor acabado y la mejor calidad, unido a un CD que incorpora nuevas funciones al reproductor de DVD de la consola. Es un poco caro, pero sin duda el mejor y más completo.





E **VALORACIÓN: Aunque el receptor no tiene entrada para pad, el mando de Sony es el más efectivo y completo.**

RECOMENDADO Play2 RECOMENDADO

Pro Play

Mando DVD | 14,95 € | Herederos de Nostromo

Un mando diminuto, de correctas prestaciones y con todas las funciones básicas. Su principal problema viene precisamente por su tamaño, ya que los botones son demasiado pequeños para ser cómodos.



B **VALORACIÓN: Tamaño reducido y una recepción de señal notable son sus principales virtudes, aunque es incómodo.**

DVD Remote Control Logic 3

Mando DVD | 17,90 € | Nostromo

Un excelente mando a distancia que une a la calidad de sus materiales una recepción de la señal de las mejores. Ofrece las funciones básicas de control y lo único malo es un diseño poco cómodo y botones bastante pequeños.

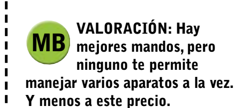
MB **VALORACIÓN: Una buena opción si no quieres gastarte mucho dinero, sobre todo gracias a su excelente receptor.**

DVD Remote Universal Logic 3

Mando DVD | 19,90 € | Herederos de Nostromo

Un mando de calidad media debido a sus problemas de recepción (hay que apuntar directamente a la consola). Eso sí, tiene el atractivo de ser programable y de poderse usar, al mismo tiempo, con la tele, el vídeo, el CD...





MB **VALORACIÓN: Hay mejores mandos, pero ninguno te permite manejar varios aparatos a la vez. Y menos a este precio.**

Williams F1 Team Racing Wheel

Volante | 69,95 € | Virgin Play

Un buen volante que cuenta con excelentes materiales, buen diseño y una gran respuesta. Utiliza ventosas como sistema de sujeción, aunque también incorpora un par de "hombreras" para poder colocarlo sobre las piernas. Sólo le falta modo Force Feedback.





MB **VALORACIÓN: Un buen volante, con un precio en la media y una calidad general elevada.**

Monza 2 Power Feedback Wheel

Volante | 89,95 € | Herederos de Nostromo

Tiene Force Feedback, es decir, ejerce resistencia como los volantes de verdad. Sus pedales analógicos son de los mejores que hemos probado y ofrece un precio adecuado. Además, los materiales son de gran calidad. Sólo le fallan las manetas de cambio.



MB **VALORACIÓN: Un buen volante, con excelentes pedales, Force Feedback y un buen precio.**

Speedster 3

Volante | 79,95 € | Ardistel

Usa conector estándar, manillas de cambio tipo F-1 y Force Feedback. Los pedales son de lo mejorcito, aunque echamos en falta un mejor calibrado en los giros y botones más accesibles. Un buen volante, aunque de inferior calidad que los Driving Force.

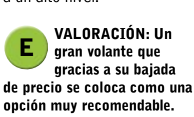


MB **VALORACIÓN: Un buen precio y buenas cualidades para un volante correcto en casi todos sus aspectos.**

Driving Force

Volante | 79,95 € | Logitech

El volante más contundente del mercado. Gracias a la conexión USB es de los más precisos y su Force Feedback de los más realistas. Todo en este volante raya a un alto nivel.



E **VALORACIÓN: Un gran volante que gracias a su bajada de precio se coloca como una opción muy recomendable.**

CALIDAD/PRECIO Play2 RECOMENDADO

Driving Force Pro

Volante | 139,95 € | Logitech

Un volante de gran calidad en todos sus apartados, desde los materiales usados en su fabricación a la sensibilidad del giro, pasando por los impresionantes pedales o su demoledor Force Feedback. Si el precio no es un problema, éste es tu volante.

RECOMENDADO Play2 RECOMENDADO

E **VALORACIÓN: Un volante caro, pero que dada su calidad es el ideal para todo amante de los coches que quiera lo mejor.**

Top Drive Force

Volante | 67,95 € | Logic 3

Pese a su atractivo diseño y a su buen precio, este volante queda lejos de los mejores debido a defectos como el uso de simples ventosas como medio de sujeción, unos pedales incómodos y un cambio de marchas, a base de botones, que resulta poco accesible.



B **VALORACIÓN: Los defectos de este volante pesan más que sus virtudes. Hay opciones mejores.**



Inspire 2.1 GD 380

Equipo de sonido | 49,95 € | Creative

En su ajustado precio incluye todos los cables necesarios para conectarlo a casi cualquier aparato, además tiene una abrumadora potencia pese a ser sólo estéreo. Un gran diseño, excelentes materiales y gran calidad en general.



E **VALORACIÓN: El mejor equipo 2.1 que puedes regalarle a tu PS2, y además a un precio ajustado.**

Inspire 5.1 GD 580

Equipo de sonido | 179,95 € | Creative

Dispone de todas las opciones de conexión posibles excepto el DIN digital. Tiene una potencia sobrada para estancias medianamente grandes y la calidad general es excelente.



E **VALORACIÓN: Un equipo 5.1 de gran calidad, excelente diseño y con un precio ajustado.**

Easy Sound Cinema

Equipo de sonido | 109,99 € | Best Buy

Un equipo 5.1 con potencia suficiente para salas pequeñas. Incluye los cables necesarios para la conexión, pero la calidad de los materiales no pasa de correcta.



B **VALORACIÓN: Queda por debajo de la competencia, pero tiene un bajo precio para ser un 5.1.**

Logic 3 Sound Station 4.1

Equipo de sonido | 89,95 € | Herederos de Nostromo

Un atractivo diseño para un equipo que flojea en lo demás: no ofrece sonido envolvente, los satélites son poco contundentes y el plástico del subwoofer no es lo más adecuado.



R **VALORACIÓN: Un ato precio para prestaciones escasas. Lo mejor es su diseño, en la línea de PS2.**

Logic 3 Sound Station 5.1

Equipo de sonido | 179,95 € | Herederos de Nostromo

Un equipo 5.1 de atractivo diseño y más que correctas prestaciones. No llega el nivel del 5700 de Creative, pero le supera en precio. Sin duda, una opción muy recomendable.



MB **VALORACIÓN: Sin ser el más potente y completo del mercado, ofrece una excelente relación calidad/precio.**

Altavoces Wireless

Equipo de sonido | 50 € | Grupo CDW

El gran atractivo de estos altavoces es que son inalámbricos. Enchufas el emisor a la consola y colocas los altavoces a un máximo de 100 m y sin cables. Lástima que sean poco potentes.



R **VALORACIÓN: Resultan poco potentes y gastan muchas pilas. Que sean wireless no compensa.**

Logic 3 P99L Laser Blaster

Pistola | 39,95 € | Herederos de Nosotromo

Una pistola precisa, con conector dual, cruceta, pedal, autorecarga y una curiosa y útil mira láser. Además, tiene martilleo e incluye el adaptador G-Con.



E **VALORACIÓN: Un lujo de pistola tanto por sus prestaciones como por su calidad general.**

Wireless Firebird RF Light Blaster

Pistola | 74,95 € | Herederos de Nosotromo

Una buena pistola, aunque con algunos problemillas de precisión, que no incluye más extra que poder jugar sin cables. Algo muy atractivo, pero que hay que pagar.



B **VALORACIÓN: Buena aunque cara. Aunque si quieres jugar sin cables...**

Namco G-Con 2

Pistola | 34,95 € | Sony

La pistola oficial no tiene extras, sólo puede usarse con conexión USB y no tiene pedal, pero su precisión es tan elevada que todo lo demás deja de importar.

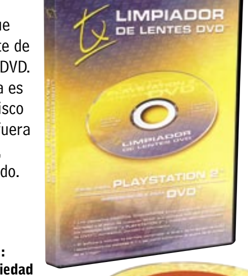


E **VALORACIÓN: La pistola perfecta para todos los fans de los arcades de disparo. ¿Para cuándo el pedal?**

Limpiador DVD Traxdata

Limpiador | 9,90 € | Aplisoft

Un disco que permite limpiar la suciedad que va acumulando la lente de los reproductores de DVD. El sistema de limpieza es sencillo: se mete el disco y se ejecuta como si fuera una película. Además, hace chequeo de sonido.







MB **VALORACIÓN: Elimina la suciedad de la lente, solucionando pequeños desajustes de la consola.**

Dr Fix It

Reparador de discos | 76 € | Aplisoft

Un aparato con aspecto de Discman, capaz de reparar los arañazos producidos en los CD y DVD. En nuestras pruebas ha logrado reparar arañazos bastante profundos. Viene equipado con todo tipo de accesorios y la tarea de reparación se realiza de manera automática.

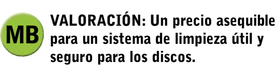


MB **VALORACIÓN: Aunque su precio es alto, con reparar un par de juegos habrás compensado sobradamente.**

Kit de Limpieza

Limpiador | 12 € | Project Design

Un kit ideado para limpiar tanto CD como DVD, y la verdad es que funciona bastante bien, sobre todo a la hora de eliminar las huellas, una de las principales causas de los errores de lectura. Además, incluye un CD para limpiar la lente de la consola.



MB **VALORACIÓN: Un precio asequible para un sistema de limpieza útil y seguro para los discos.**

Logic 3 Pro Stick

Joystick | 35,95 € | Herederos de Nostromo



Si echabas de menos los sticks de las recreativas, aquí tienes una excelente opción para revivir las emociones de los arcades. El joystick tiene una calidad más que suficiente, aunque ya sabes, nada de stick analógico.



VALORACIÓN: Ideal para los fans de la acción y la lucha, aunque desaprovechado en otros géneros.

Cámara EyeToy

Cámara | 39,95 € | Sony



Gracias a esta cámara podemos jugar usando nuestro cuerpo. Para los que no quieran comprar *EyeToy Play* y sí disponer de la cámara para los juegos que se están preparando.



VALORACIÓN: La cámara es excelente, pero te saldrá más barato comprándola junto a un juego.

Dance Mat

Alfombra de baile | 24,95 € | Herederos de Nostromo



Si te gustan los juegos de baile, la mejor manera de disfrutar de ellos es con una alfombrilla como ésta. Bueno, mejor ésta, que además tiene una calidad excelente y su superficie antideslizante se fija al suelo a las mil maravillas. Además, tiene un precio de lo más asequible.



VALORACIÓN: Nunca sabrás lo divertidos que son los juegos de baile si no los juegas con alfombra.

Headset Logitech USB

Headset | 29,95 € | Logitech



Si lo tuyo es el juego Online, o los juegos de estrategia bélica en los que tienes que dar órdenes a un equipo, te hace falta un headset. Si no tienes ninguno, éste de Logitech ofrece una gran calidad, tanto en los materiales como en el sonido. Por supuesto, es USB y el micrófono es orientable.



VALORACIÓN: Una excelente opción si no posees ya un headset. Supera a los primeros modelos en todo.

Headset Sony

Headset | 39,95 € | Sony



El headset oficial de Sor es la mejor opción para los que quieran disfruta de los juegos que usan reconocimiento de voz. Eso sí, es caro. La calidad es altísima y además tiene interesantes detalles, como un control de volumen en el cable.

MB **VALORACIÓN: Te va a salir mucho más barato si lo compras junto a SOCOM II. Y merecen la pena.**

Universal VGA Box

Adaptador | 37,90 € | Herederos de Nostromo



Conectar la consola al monitor del PC te garantiza más calidad de imagen, pero para ello necesitas un VGA Box. Éste además tiene la ventaja de que te permite conectar al mismo tiempo varias consolas o un DVD, sin tener que andar cambiando cables.

E **VALORACIÓN: Un VGA Box muy práctico, de calidad y no demasiado caro. La mejor opción.**

Network Adaptator

Adaptador de red | 24,95 € | Sony

Esta fea tarjetita es imprescindible si quieres conectar tu PS2 a Internet para jugar en red. Eso sí, no es un módem. También puedes hacerte con ella junto con algunos juegos.





VALORACIÓN: El periférico imprescindible para jugar Online. Incluye cable de red y disco de conexión.

Ratón MX 510 Performance

Ratón óptico | 49,95 € | Logitech

Un ratón de calidad excepcional que podremos usar tanto en PS2 como en PC. Tiene botones de sobra y programables, es óptico (no usa bola), el diseño es exquisito y está fabricado con materiales de enorme calidad. Para sibaritas.





VALORACIÓN: Sólo su elevado precio le hace perder puntos. Por lo demás, si quieres un ratón...

Netcontroller USB

Teclado/ Pad analógico | 79,99 € | Logitech

Un teclado de pequeño tamaño, ideal para chatear durante las partidas Online. Además, es un mando que puede usarse por separado del teclado, aunque es un pelín incómodo.





VALORACIÓN: Un magnífico periférico para chatear en red, aunque es bastante caro para su limitación.

Multi Tap Sony

Multi Tap | 44,95 € | Sony



El multitap oficial garantiza calidad y compatibilidad total. Vamos, que con él no vas a tener problemas en ningún juego. Eso sí, tiene un precio muy elevado por encima de otras propuestas menos fiables pero más económicas. Vamos, que si esto del multijugador no lo usas mucho...



VALORACIÓN: La mejor calidad, que te asegura compatibilidad total y ningún problema. Es caro.

Maletín PS2 Console Case

Maletín | 26,99 € | Sony

La bolsa oficial de Sony es muy completa y segura y presenta multitud de departamentos para guardar juegos y periféricos. Presenta un atractivo diseño y materiales de calidad.



MB **VALORACIÓN: Ideal para los que viajen con su consola gracias a la gran calidad de sus materiales.**

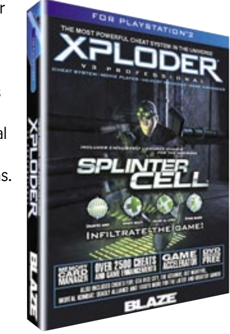
Xploder V3 Profesional

Disco de trucos | 35,90 € | Ardistel

El disco permite introducir trucos para cientos de juegos e incluye partidas ya grabadas. Además, permite que forcemos los juegos a correr a 60 Hz, elimina la protección zonal de los vídeo DVD y nos ayuda a gestionar partidas. Echadle un ojo...



que ayuda a alargar la vida útil de los juegos.



¡Ahórrate 5 euros! en cada uno de estos juegos



+

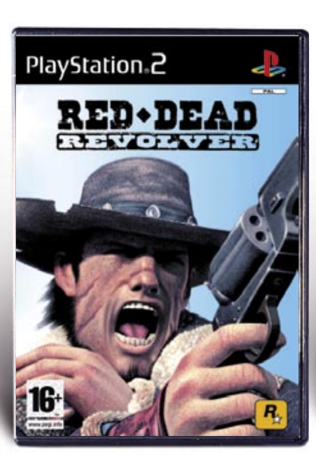




Shrek 2



Hitman: Contracts



Red Dead Revolver



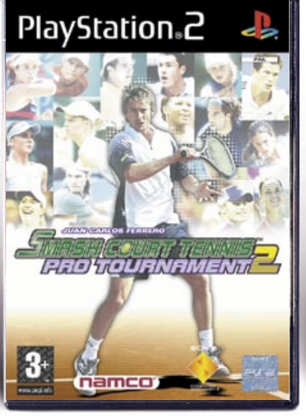
The Suffering



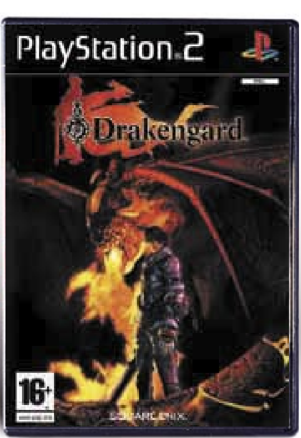
Singstar



Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Smash Court Tennis 2



Drakengard

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España.
  Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.





CUPÓN DE PEDIDO Play2 manía

■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta el 31 de agosto de 2004.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso ....

Ciudad .... Provincia ....

C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... E-mail ....

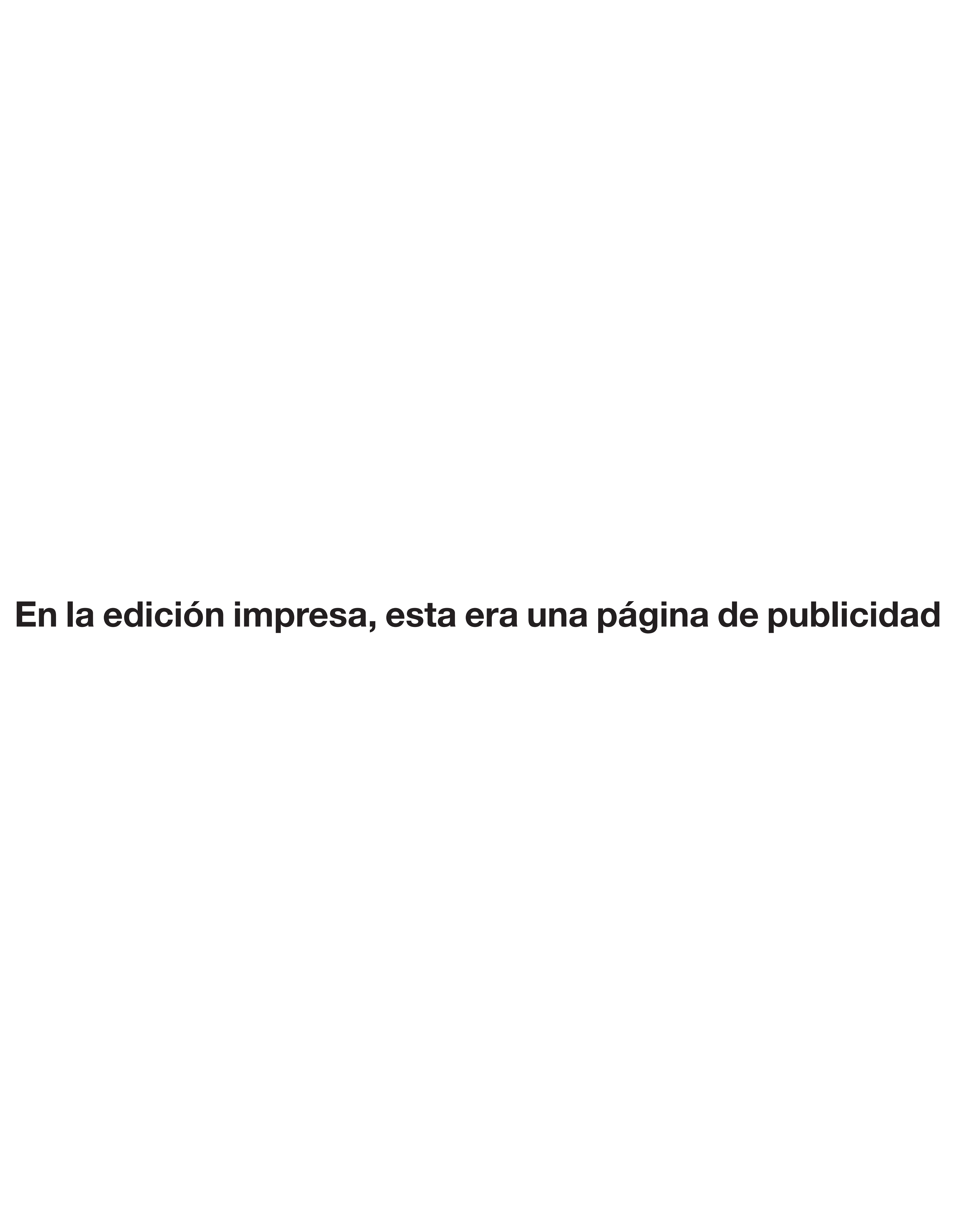
PRODUCTOS Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❑ Shrek 2	59,95 €	54,95 €	
❑ Hitman: Contracts	59,95 €	54,95 €	
❑ Red Dead Revolver	59,95 €	54,95 €	
❑ The Suffering	59,95 €	54,95 €	
❑ Obscure	59,95 €	54,95 €	
❑ Singstar	59,95 €	54,95 €	
❑ Splinter Cell: Pandora T.	59,95 €	54,95 €	
❑ Smash Court Tennis 2	59,95 €	54,95 €	
❑ Drakengard	59,95 €	54,95 €	
❑ Van Helsing	59,95 €	54,95 €	
TOTAL			

Obscure

Van Helsing



Forma de pago ❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €, Portugal 8 €)



En la edición impresa, esta era una página de publicidad